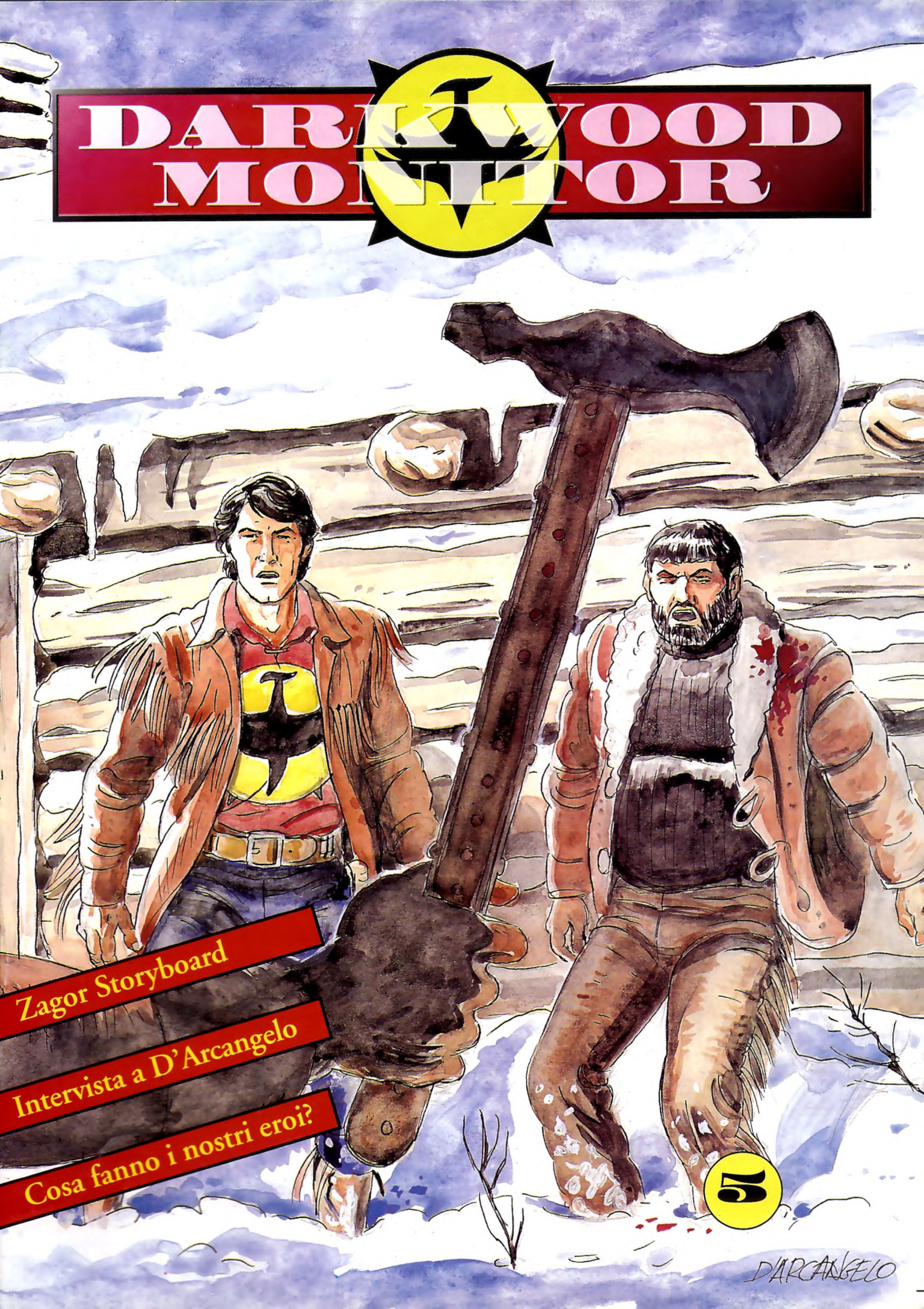
DARKWOOD MONITOR



Zagor Storyboard

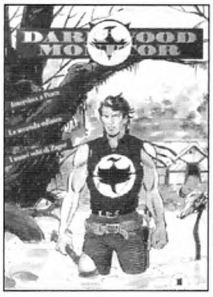
Intervista a D'Arcangelo

Cosa fanno i nostri eroi?

5

D'ARCANGELO

COME ISCRIVERSI ALLO ZAGOR CLUB



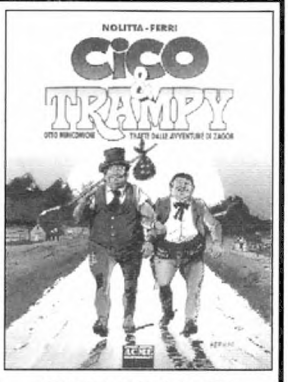
1

2
(esaurito)

3

Index
1-100

I numeri arretrati di *Darkwood Monitor* possono essere richiesti al prezzo di lire 10.000 cadauno. È inoltre disponibile, al prezzo di lire 20.000, lo "Zagor Index 1-100".
I versamenti devono essere effettuati sul conto corrente postale del Club.



SPECIALE!

Il volume (Ed. Macchia Nera, 1994) sarà inviato, fino ad esaurimento scorte, a coloro che verseranno £. 7.000 sul C.C. Postale del Club.

PROGRAMMA ASSOCIATIVO 1998

CIASCUN SOCIO HA DIRITTO A RICEVERE:

- LA TESSERA PERSONALIZZATA
- I NUMERI 4, 5 E 6 DELLA RIVISTA

"DARKWOOD MONITOR"

- UNA COPIA DEL VOLUME

"ZAGOR INDEX 101-200"

DI G. BELARDINELLI, A. PALUMBO E S. PRIARONE,
ED. PAOLO FERRIANI EDITORE
(USCITA PREVISTA FEBBRAIO 1999)

LA QUOTA ASSOCIATIVA PER L'ANNO 1998 È DI LIRE 50.000
L'IMPORTO VA VERSATO SUL CONTO CORRENTE POSTALE N. 94461001
INTESTATO A:

ZAGOR CLUB • VIA CAVE DI PIETRALATA, 14 - 00157 ROMA

I SOCI DELLO ZAGOR CLUB GODONO INOLTRE DELLE SEGUENTI AGEVOLAZIONI

- **Associazione Culturale "Alex Raymond"** - Corso Susa, 31- 10098 Rivoli (TO). Tel. 011/9561281 (10% di sconto).
- **Glamour International Production** - Via A. Doni, 28 - 50144 Firenze. Tel. 055/352450 (10% di sconto).
- **Edizioni d'Arte Lo Scarabeo** - Corso Svizzera, 31 - 10143 Torino. Tel. 011/7716568 (10% di sconto).
- **Editoriale Mercury** - Via Marconi, 6 - 40017 S. Giovanni in Persiceto (BO). Tel. 051/6810710-6810003 (10% di sconto).

DARKWOOD MONITOR

Organo ufficiale dello "Zagor Club"
Periodico quadrimestrale
Anno II - Numero 5 - Novembre 1998
Supplemento a *Europa Giovani*
n. 4 (maggio 1998)
Reg. Trib. Roma n. 592/97 del 6/11/97
Direttore Responsabile:
Maria Letizia Clarici
Direzione editoriale:
Daniele Bevilacqua, Sergio Climinti,
Giuseppe Pollicelli
Progetto grafico:
Marco Struffi
Impaginazione:
Andrea Savastio
Supervisione articoli:
Daniele Bevilacqua e Giuseppe Pollicelli
Hanno collaborato a questo numero:
Giampiero Belardinelli, Mauro Boselli, Moreno Burattini, Roberto D'Arcangelo, Gallieno Ferri, Mauro Laurenti, Vito Lo Russo, Angelo Palumbo, Michele Pepe, Massimo Pesce, Stefano Priarone, Alex Principato, Luca Raffaelli
Ringraziamenti:
Sergio Bonelli, Decio Canzio, Luca Crovi, Graziano Frediani

Testi e titoli sono protetti da *copyright*.
Ne è vietata la riproduzione, anche parziale, senza autorizzazione scritta.
Tutte le immagini presenti in questo numero di *Darkwood Monitor* sono pubblicate ai soli fini di studio e di documentazione e, ove non diversamente specificato, sono da ritenersi *copyright* della Sergio Bonelli Editore.
La responsabilità delle opinioni espresse negli articoli è dei singoli autori. Tutte le collaborazioni sono gratuite e volontarie.
Testi e disegni, anche se non pubblicati, non si restituiscono.

Stampa:
Tipografia Artistica Editrice Nardini
Via Vitorchiano, 42 - 00191 Roma.

Pubblicazione quadrimestrale riservata ai soci dello "Zagor Club", che se ne ripartiscono le spese.

Copertina e quarta di copertina:
Roberto D'Arcangelo (© Sergio Bonelli Editore)

"ZAGOR CLUB"
Associazione culturale senza scopo di lucro, costituita in Roma il 21/3/1997 ed avente sede in Via Cave di Pietralata, 14 - 00157 Roma.
Codice fiscale: 96335660583
Conto Corrente Postale: 94461001
Presidente: Giuseppe Pollicelli

Editoriale

Le ricorrenze e le novità che hanno segnato la produzione della Sergio Bonelli Editore durante i mesi scorsi saranno probabilmente ricordate a lungo. Dopo le tanto attese celebrazioni del cinquantesimo anniversario del prode Tex ed avere proposto al pubblico due serie nuove di zecca (Brendon di Claudio Chiaverotti e Julia di Giancarlo Berardi), la casa editrice di Via Buonarroti si prepara infatti a festeggiare - proprio in questo mese di novembre - anche i duecento albi di Martin Mystère e, *dulcis in fundo*, il quattrocentesimo numero di Zagor. Quest'ultimo è senz'altro l'evento più lieto per tutti noi fedelissimi dello Spirito con la Scure. Ben pochi sono infatti i personaggi a fumetti, sia in Italia sia all'estero, ad essere riusciti a tagliare un simile, invidiabile traguardo. Ciò dimostra come meglio non si potrebbe che il personaggio creato trentasette anni fa da Guido Nolitta e Gallieno Ferri continua ad affascinare migliaia e migliaia di lettori, grazie soprattutto all'encomiabile lavoro svolto dalle nuove leve di sceneggiatori e disegnatori. A questo proposito, vi sarete probabilmente già accorti - rimirando la copertina del fascicolo che avete tra le mani - che in questo quinto numero di *Darkwood Monitor* abbiamo avuto il piacere di intervistare uno degli ultimissimi arrivati (ma solo in ordine di tempo, naturalmente) tra i componenti dello *staff* grafico zagoriano: il bravo Roberto D'Arcangelo, autore romano dotato di un tratto essenziale e dinamico. E visto che ci siamo, passiamo subito ad illustrare i contenuti di questa nuova uscita dell'organo ufficiale dello "Zagor Club".

Uno Zagor somigliante all'attore Gordon Scott (disegno di Pasquale Iozzino).

Due parole, innanzi tutto, per introdurre il ricco *dossier* dedicato alle non numerose - ma indubbiamente interessanti - frequentazioni del mondo dei cartoni animati da parte del Signore di Darkwood, al quale, nel 1986, il "VLR Studio" di Roma aveva pensato di dedicare una nuova serie (per l'appunto animata) che rinverdisse i fasti della mitica trasmissione "Tex & Company" (di cui, non a caso, si occupa Angelo Palumbo in un apposito articolo). Come avrete modo di vedere, siamo riusciti addirittura a procurarci lo *storyboard*, originale e inedito, di quello che avrebbe dovuto essere (e purtroppo non è mai diventato) l'episodio-pilota del ciclo. Come abbiamo fatto? Non è stato poi così difficile, dal momento che tra i nostri soci più affezionati figura anche Vito Lo Russo, uno dei più noti ed esperti animatori italiani, già titolare (come può evincersi dalle iniziali) del succitato "VLR Studio". E proprio una interessante conversazione con Lo Russo, un circostanziato saggio di Giuseppe Pollicelli (su quei personaggi a fumetti di casa nostra che hanno avuto la fortuna di diventare cartoni animati) e una "Modesta proposta", avanzata questa volta da Alex Principato, rigorosamente a tema (che possibilità ci sono, oggi, di realizzare un *serial* animato su Zagor?) completano questa ricca sezione incentrata sul *cartooning*. In particolare agli estimatori della rubrica "Zagor Preview" segnaliamo poi uno stuzzicante articolo scritto dall'impeccabile Mauro Boselli su quanto sta accadendo, all'insaputa di noi lettori, ad alcuni dei protagonisti più amati della saga zagoriana (da Doc a Digging Bill passando per Kandrax e Nat Murdo). Oltre alle abituali rubriche, come sempre abbondanti di notizie e curiosità di vario interesse, troverete infine l'avvincente romanzo "Le mura di Jericho" di Moreno Burattini, giunto alla quarta puntata, anch'essa illustrata, come la precedente, dal bravo (e sempre disponibile) Massimo Pesce.
In merito all'attesissimo "Zagor Index 101-200", state pure tranquilli che è tutto pronto, o quasi. Stavolta, infatti, la gestazione si è rivelata un poco più laboriosa del previsto, e ciò ha causato un lieve ritardo nei tempi di edizione cui non ci è stato possibile porre rimedio. L'uscita, dunque, è stata procrastinata in concomitanza con quella del sesto numero di *Darkwood Monitor* (gennaio-febbraio 1999). Dovrete quindi pazientare ancora un po', ma consolatevi (se vi riesce) pensando che la sofferta attesa sarà ricompensata da un prodotto di assoluta qualità, curato dagli autori (Giampiero Belardinelli, Angelo Palumbo e Stefano Priarone) e dall'editore Paolo Ferriani sin nei minimi particolari.
Per concludere, dopo avere ringraziato l'esperto Pasquale Iozzino per averci inviato il disegno, da lui stesso realizzato, che potete ammirare in questa pagina (dove lo Spirito con la Scure ha le fattezze dell'attore americano Gordon Scott, l'aitante Tarzan cinematografico che ispirò il primo Zagor), facciamo i nostri migliori auguri all'amico Moreno Burattini e a sua moglie Daniela per la nascita, nello scorso mese di agosto, della piccola Alice (che va a far compagnia ai fratellini Gaia e Umberto), e rivolgiamo invece tutto il nostro cordoglio e il nostro affetto al Maestro Gallieno Ferri, cui recentemente è venuta a mancare l'adorata consorte.
Anche per questa volta è tutto. Buona lettura e appuntamento al prossimo numero.

Sergio CLIMINTI

Sommario

Editoriale
di S. CLIMINTI Pag. 3

Sommario Pag. 4

Zagor in TV
di A. PALUMBO Pag. 5

Gli eroi del fumetto italiano e l'animazione
di G. POLLICELLI Pag. 8

Incontro con Vito Lo Russo
a cura di G. POLLICELLI Pag. 11

Model Sheet
di V. LO RUSSO Pag. 12

Zagor Storyboard
di V. LO RUSSO - L. RAFFAELLI - M. LAURENTI Pag. 13

Intervista a Roberto D'Arcangelo
a cura della REDAZIONE Pag. 20

Darkwood Gallery
Gallieno Ferri Pag. 22

Cosa fanno i nostri eroi?
Dietro le quinte della saga di Zagor
di M. BOSELLI Pag. 23

Recensioni
a cura di G. BELARDINELLI - G. POLLICELLI - S. PRIARONE Pag. 26

Zagoriana
a cura di S. CLIMINTI Pag. 29

Le mura di Jericho (quarta parte)
di M. BURATTINI, con illustrazioni di M. PESCE Pag. 30

Darkwood Gallery
Michele Pepe Pag. 33

Zagor News
a cura di D. BEVILACQUA Pag. 34

Poveri ma liberi?
Box di G. POLLICELLI Pag. 36

Zagor Preview
a cura di G. POLLICELLI Pag. 37

Modesta proposta
di A. PRINCIPATO Pag. 38

Zagor in TV

di Angelo PALUMBO

La fine degli anni Settanta rappresentò per Zagor il periodo di massima notorietà. Fu allora che la collana *Zenith Gigante* toccò le punte più alte di vendita (con una tiratura di ben 225.000 copie) e intorno al personaggio fiorì un ricco *merchandising*: i trasferibili, il diario scolastico e addirittura l'album di figurine. In quel periodo, Zagor spiccò addirittura un balzo in TV (!).

Nella seconda metà degli anni Settanta, furoreggiava "Super Gulp", un programma Rai tutto dedicato alla trasposizione televisiva in semi-animazione delle avventure di personaggi a fumetti come l'Uomo Ragno, i Fantastici Quattro, Alan Ford e lo stesso Tex. Stimolato dal successo di questa serie televisiva (che ha veramente segnato un'epoca), il fratello di Sergio Bonelli, Giorgio, decise di dar vita a un programma analogo incentrato esclusivamente sui personaggi pubblicati dal gruppo Cepim-Araldo-Daim Press. Lo realizzò insieme a Ferruccio Alessandri, Mauro Boselli e Dario Ciola e lo battezzò significativamente "Tex & Company"; nella serie, infatti, era Tex il personaggio trainante, essendo il più venduto della scuderia Bonelli. Ad Aquila della Notte era dedicata la sigla del programma, costituita dal brano "La ballata di Tex Willer", accompagnato da una sequenza animata da Aurelio e Paolo Galleppini.

AH! AH! AH! QUESTE SONO LE STESSE PAROLE CHE SARANNO COSTRETTI A PRONUNCIARE I MIEI COLLEGHI SCIENZIATI DI NEW YORK E PHILADELPHIA.
QUEGLI SCIOCCHI CHE OSARONO DEFINIRMI "PRESUNTUOSO VISIONARIO" QUANDO ANNI OR SONO ESPOSI LE MIE TEORIE, DOVRANNO RICREDERSI.
AH! AH! AH! QUANDO IL MIO "TITAN" MARCERÀ NELLE STRADE DELLA CAPITALE, NOI AVREMO LA NAZIONE AI NOSTRI PIEDI, ED IN SEGUITO, APPENA DECINE, CENTINAIA DI AUTOMI SI SARANNO UNITI AL PRIMO
... NON CI SARÀ UNA SOLA NAZIONE AL MONDO CHE OSERÀ RIBELLARSI AL VOLERE DEL PROFESSOR HELLINGEN! AH! AH! AH!

Il professor Hellingen manifesta i suoi folli propositi (da *Zenith Gigante* n. 62).

Come ho già avuto modo di scrivere altrove, gli audiovisivi di "Tex & Company" non erano veri e propri cartoni animati. Quelle portate sul piccolo schermo erano in realtà immagini fisse, tratte direttamente dagli albi a fumetti. Bonelli e gli altri le avevano semplicemente private dei *balloons* e montate in sequenza cinematografica, per poi "animarle" con movimenti della telecamera, *zoomate*, *croma-key* ed altri piccoli espedienti studiati di volta in volta per rendere al meglio l'idea del moto. Era una tecnica improvvisata, che intendeva più che altro suggerire il dinamismo e non evocarlo: confidava soprattutto nel veloce susseguirsi delle immagini, nel realismo dei suoni e nella capacità delle trame di catturare l'attenzione dei telespettatori. A dispetto del suo carattere estremamente artigianale, il metodo adottato da Bonelli e soci si rivelò efficace e garantì una buona fruibilità ai racconti di Nolitta e Ferri, che con la loro agilità narrativa e leggibilità grafica si prestavano bene alla trasposizione televisiva. La serie venne prodotta dalla Fono Roma Milano e dalla Sunrise Milano e distribuita in varie emittenti private. Essa comprendeva tre episodi di Tex (divisi in più puntate), sei racconti autoconclusivi tratti dalla collana "Un uomo, un'avventura", una storia di Mister No e una di Zagor. L'avventura del nostro eroe selezionata per il teleschermo fu "Zagor racconta..." (*Zenith Gigante* 106-107 = *TuttoZagor* 55-56). Una scelta non certo casuale: oltre a essere una delle più belle della collana, questa storia era stata da poco ristampata a colori nell'ormai introvabile volume cartonato "Zagor, lo Spirito con la Scure" e dunque risparmiava agli autori la fatica di colorarla. Data l'importanza del personaggio, l'avventura ebbe una presentazione speciale da parte di Giorgio Bonelli e Ferruccio Alessandri, che prima di mandarla in onda introdussero brevemente ai telespettatori il mondo di Zagor attraverso lo splendido florilegio di copertine delle serie pubblicato nel volume suddetto.

Con "Zagor racconta..." si concluse "Tex & Company". Tuttavia, il buon successo riscosso dal programma spinse Giorgio Bonelli a realizzare a breve distanza "Tex & Company n. 2". La nuova serie venne prodotta dalla Fono Roma Milano e dalla Avelca Video Record per la Coronado Productions S.r.l. Stavolta, però, gli altri personaggi bonelliani ebbero maggior spazio, soprattutto Zagor, di cui vennero adattate per il teleschermo ben quattro avventure: "L'isola della paura" (*Zenith Gigante* 62-63 = *TuttoZagor* 11-12), "I cacciatori di uomini" (*Zenith Gigante* 80-81 = *TuttoZagor* 29-30), "Indian Circus" (*Zenith Gigante* 135 = *TuttoZagor* 84), e "Il mio amico Guitar Jim" (*Zenith Gigante* 151 = *TuttoZagor* 100), il cui titolo fu abbreviato in "Guitar Jim". Questa volta le storie vennero appositamente colorate dagli artefici del programma, comprese "Indian Circus" e "Guitar Jim", sebbene fossero tratte da albi già a colori. Tutti

gli episodi di Zagor erano suddivisi in due puntate della durata di 25 minuti ciascuna. Nell'ormai classico "Speciale Zagor" curato da Burattini, Manetti e Monti, si legge che fu portata sul teleschermo anche l'avventura "Iron Man", ma probabilmente si tratta di una svista. Chi ha fornito l'informazione sembrerebbe aver confuso l'"uomo d'acciaio" Titan (che compare ne "L'isola della paura") con il corazzato Iron Man. Capita a molti di chiamare erroneamente col nome di Iron Man l'automa di Hellingen: è successo perfino nella rubrica "I personaggi del mondo di Zagor" di *TuttoZagor* n. 74.

Dopo la seconda serie di "Tex & Company", non ne furono realizzate altre, a causa degli alti costi di produzione. Le cose sarebbero andate diversamente se gli audiovisivi di Bonelli fossero approdati alla Rai, ma purtroppo ciò non fu possibile e il programma venne diffuso solo dalle emittenti private locali (allora il gruppo "Mediaset" doveva ancora nascere). I cartoni zagoriani restano comunque una realizzazione indimenticabile e senz'altro positiva, tanto che la popolarità di Zagor, in quegli anni, si accrebbe persino presso gli accaniti divoratori di cartoni animati giapponesi. Indubbiamente la tecnica arrangiata e talora bizzarra con cui era realizzato il programma non poteva competere con quella ben più sofisticata dei veri *cartoon*, ma le avventure di Zagor non erano meno coinvolgenti di quelle dei roboanti Goldrake e Mazinga.

MUOVENDO LENTAMENTE UN PASSO DOPO L'ALTRO, E CON UN LEGGERO CIN-GOLARE DELLA GIGANTESCA MOLE, L'UOMO MECCANICO SFIORA IL CESPUGLIO CHE NASCONDE I DUE AMICI E CONTINUA IL PROPRIO CAMMINO...
GRAK
...IL SOLE AL TRAMONTO, TRAE SINISTRI RIFLESSI DALLA ARGENTEA ARMATURA...
...E POCHI SECONDI DOPO LA ALLUCINANTE FIGURA VIENE RIASSORBITA DAL VERDE DELLA FORESTA SVANENDO COME UN INCUBO NOTTURNO ALLE PRIME LUCI DEL GIORNO.

Titan, il gigante d'acciaio, entra in azione (da *Zenith Gigante* n. 62).

Gli autori del programma hanno fatto un'ottima selezione riguardo alle storie adattate per il teleschermo, tutte rigorosamente firmate da Nolitta e Ferri. "Zagor racconta..." è perfetta per far conoscere il personaggio, in quanto evidenzia con estrema finezza psicologica i motivi che hanno spinto l'eroe ad intraprendere la sua missione di giustiziere. "L'isola della paura" è un racconto appassionante e presenta due figure ben familiari ai giovani fruitori di cartoni animati, il *mad doctor* (Hellingen) e il robot gigante (Titan). "I cacciatori di uomini" è invece un episodio mozzafiato, che esalta quantomai l'abilità del personaggio. "Indian Circus" è emblematico per il ruolo di difensore del popolo rosso assunto da Zagor. Meno convincente la scelta di "Guitar Jim": non tanto perché valida in misura minore rispetto alle altre avventure (una per tutte "Odissea americana"), quanto per il fatto che nel programma TV risultava inevitabilmente avulsa dalla *continuity* in cui è inserita nella collana (il celebre viaggio di Zagor dei nn. 85-107). Inoltre, la maggior parte dei telespettatori non poteva cogliere in pieno l'importanza del ravvedimento di Guitar Jim su cui ruota l'intera vicenda, non conoscendo le precedenti "malefatte" del personaggio.

Della regia degli episodi zagoriani si è occupato principalmente Dario Ciola, coadiuvato da Ferruccio Alessandri e da un gruppo di *cameramen*, tecnici e doppiatori che hanno concretizzato il lavoro. La sua è stata una buona regia, anche se Ciola era sicuramente meno abile di Giorgio Bonelli, che ha diretto gli episodi di Tex. Sebbene più che dignitosi, i suoi audiovisivi talvolta zoppicano nella resa delle *gag* cichiane. Del resto, il ritmo e la velocità che le caratterizzano richiedevano ben altri mezzi di realizzazione. Non a caso, molte di queste sequenze sono state tagliate: in "Zagor racconta...", ad esempio, è stata eliminata la scenetta iniziale del fulmine; ne "I cacciatori di uomini", sono state invece tolte le esilaranti sfide fra Cico e i *trappers*. In ogni caso, lo ribadiamo, il regista si è dimostrato all'altezza della situazione e ha saputo trasferire con efficacia sul teleschermo le movimentate avventure dello Spirito con la Scure, raggiungendo ottimi risultati negli episodi "Zagor racconta..." e "I cacciatori di uomini", sicuramente i più validi sul piano tecnico. Nel primo, uno degli effetti più riusciti è costituito dagli incubi che tormentano Zagor dopo la sua vendetta. Nell'albo a fumetti c'è solo una striscia muta a mostrarli; nell'audiovisivo, invece, la telecamera effettua degli *zoom* su ogni personaggio della vignetta, il quale pronuncia una frase ad effetto estrapolata dalle pagine precedenti. Ne "I cacciatori di uomini" va invece apprezzato il ritmo coinvolgente con cui si susseguono le sequenze della caccia all'uomo ai danni di Zagor.

Grosso pregio di questi audiovisivi è nel fatto che, essendo ricavati direttamente dalle pagine degli albi, non hanno alterato i personaggi e le avventure, cosa che invece accade spesso in Giappone, quando si trasforma un *manga* in un cartone animato. I testi nolittiani sono rimasti per lo più invariati. Gli unici interventi consistono in piccoli ritocchi ai dialoghi (in modo che fossero il più possibile "televisivi") o in tagli funzionali a una migliore fruibilità del racconto. Oltre a quelli relativi alle *gag* cichiane, vi segnaliamo, ad esempio, il taglio effettuato nella storia "I cacciatori di uomini", dove è stato eliminato l'incontro con Guitar Jim. Ne "L'isola della paura", invece, è stato cassato l'episodio della "Locanda del Lupo". A Nolitta quelle sequenze erano servite a "riempire" gli albi a striscia che concludevano le avventure, ma nelle trasposizioni televisive il loro valore funzionale non era più indispensabile.

Un altro degli elementi più riusciti dei *cartoon* zagoriani è costituito dalle voci dei personaggi. Bonelli e soci si sono avvalsi di doppiatori veramente capaci, degli autentici professionisti (basti pensare che hanno doppiato anche episodi di Star Trek). La voce di Zagor è di Enrico Carabelli, il quale è

riuscito a interpretare in modo convincente tutte le sfumature caratteriali del personaggio. La sua voce è pacata, suadente, ma al momento giusto diventa minacciosa e grintosa. Anche l'urlo di Zagor è stato reso molto bene: non fa il verso a quello di Tarzan, ma non si confonde neppure con i classici urlacci degli indiani. È l'*ahyaaakk* che tutti i lettori hanno sempre immaginato. A livello di curiosità, vi facciamo notare che Carabelli ha prestato la sua voce anche a Mister No, Ken Parker e il Comandante Mark negli episodi della serie a loro dedicati, ma sempre con sfumature diverse. È un esempio di rara professionalità. In genere, chi si accosta agli eroi fumettistici per trasferirli sul piccolo o grande schermo, di rado si cura di conoscerli a fondo e non fa nulla per evitare di snaturarli. Chi ha realizzato "Tex & Company", invece, ha cercato di non tradire lo spirito dei personaggi, riuscendovi molto bene. Piuttosto azzeccata si è rivelata anche la voce prestata a Cico, che parla tale a quale al grande comico statunitense Jerry Lewis. Assai valido pure il lavoro dei doppiatori che hanno interpretato Wandering Fitzy, il maestro di vita di Zagor, e il fraterno amico Tonka. Belle anche le voci di indimenticabili *villains* come l'indistruttibile Hellingen, il folle Nicholson e il cinico Rod Mac Carthy. Occorre sottolineare il carattere realistico delle voci dei personaggi: non si tratta delle tipiche voci caricaturali o infantili di molti *cartoon*. Bonelli e gli altri intendevano realizzare dei veri e propri film disegnati e dunque hanno preso direttamente a modello il cinema hollywoodiano e non i cartoni animati. Purtroppo questo intento non è stato colto dai funzionari Rai, che hanno scartato gli audiovisivi ritenendoli un prodotto destinato ai ragazzi e che, in quanto tale, dovesse essere caratterizzato da voci idiote e nasali.

TI TENGO, ZAGOR... SEI FINITO!
BANG!
!
POSSENTI DEI! STA CORREMDO ANCORA!
MANCATO... MANCATO ANCORA UNA VOLTA... COSA DIAVOLO MI HA PRESO QUESTA NOTTE?

Il crudele sport praticato da Lord Nicholson (da *Zenith Gigante* n. 81).

Molto realistici sono anche gli effetti sonori del programma. I tecnici del suono hanno ricreato con efficacia i tipici rumori della foresta, soprattutto il sinistro frusciare delle foglie e gli spaventosi versi delle belve. Altrettanto coinvolgenti, inoltre, risultano i caratteristici suoni del vecchio West, come il cupo risuonare degli spari, il fracasso delle scazzottate e il sibilo della scure dell'eroe che fende l'aria. L'elemento forse più valido dei cartoni animati zagoriani, però, è costituito dalla colonna sonora. Il maggior punto debole del fumetto rispetto ad altri *media* è proprio nella mancanza di musica, importantissima nel cinema e nella TV per creare le atmosfere e renderle indimenticabili. Provate ad immaginare un capolavoro come "Titanic" di James Cameron senza la splendida colonna sonora di James Horner: di certo non sarebbe più lo stesso. Grazie a questa trasposizione televisiva, dunque, Zagor ha avuto per la prima volta la sua *soundtrack*. I quattro registi hanno operato per il programma una scelta di pezzi strumentali oltremodo efficace. Il brano più suggestivo è senza dubbio quello che introduce l'episodio "Zagor racconta..." e ne accompagna i momenti salienti. È un motivo triste, ma che contiene anche un'ineffabile carica epica che ben si adatta alla figura dello Spirito con la Scure. Questo brano accompagna due delle scene più importanti dell'avventura, quella in cui *Wandering* Fitzy spiega al "figlioccio" il valore non univoco della giustizia e della verità e l'altra in cui l'indimenticabile personaggio chiude gli occhi per sempre. Il pezzo (che ricordo di aver sentito anche in un vecchio film dal titolo "La nuova Marilyn", incentrato su un'infelice emula di Marilyn Monroe) ricorre poi negli altri episodi, ma con una diversa esecuzione, decisamente meno cupa. Pure gli altri brani si sono rivelati efficaci e davvero "zagoriani". Il pezzo per armonica che introduce "I cacciatori di uomini" evoca perfettamente l'atmosfera gioiosa dei raduni dei *trappers* e della vecchia America in genere. Molto bella e fortemente ritmata è anche la musica che suona durante l'estenuante caccia all'uomo di Nicholson, ricordando da vicino quelle dei vecchi film di Tarzan. Significativi sono poi i pezzi che accompagnano il disumano spettacolo dell'"Indian Circus" e la comparsa finale degli Apaches in "Guitar Jim": quest'ultimo ricorda le tipiche musiche hollywoodiane che preannunciano un attacco indiano. In "Guitar Jim", tra l'altro, abbiamo finalmente il piacere di ascoltare i pezzi suonati dall'imprevedibile chitarrista nolittiano.

Da molto tempo ormai, le emittenti private non mandano più in onda i cartoni animati di Zagor. Non bisogna meravigliarsene. Riproposti oggi, nell'era del *computer* e delle immagini digitali, questi artigianali audiovisivi farebbero probabilmente sorridere. Eppure, per gli *aficionados*, "Tex & Company" rappresenta quasi una leggenda. I giovani lettori che sentono parlare dei *cartoon* bonelliani vengono regolarmente assaliti dalla smaniosa curiosità di conoscerli e non sono pochi i collezionisti che vanno disperatamente a caccia di tutti gli episodi della serie. Indubbiamente non va esagerato il "culto" per questo programma, ma la sua importanza deve essere riconosciuta a tutti gli effetti. Gli audiovisivi di "Tex & Company" costituiscono l'irripetibile testimonianza di un momento veramente magico per lo Spirito con la Scure e per il fumetto in genere. Soprattutto, sono l'esempio di un vero atto d'amore verso i personaggi bonelliani, trasposti sullo schermo nel pieno rispetto delle loro caratteristiche. Non è davvero un caso che uno dei curatori del programma, Mauro Boselli, sia oggi uno dei più profondi e apprezzati sceneggiatori di Tex e Zagor. ●

Gli eroi del fumetto italiano e l'animazione

di Giuseppe POLLICELLI

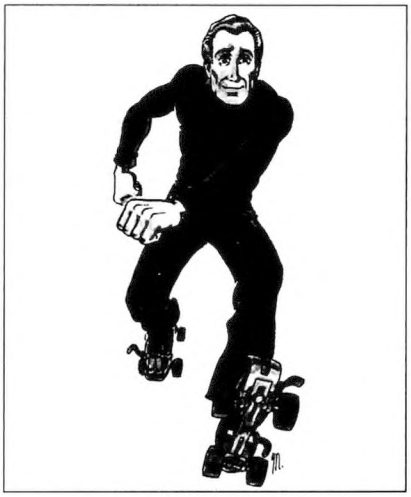
La storia del cinema d'animazione inizia, in Italia, nel 1916, anno in cui il regista Giovanni Pastrone gira la pellicola *frame by frame* (ossia "fotogramma per fotogramma") "La guerra e il sogno di Momi", nella quale un bimbo si addormenta mentre ascolta i ricordi bellici del nonno e sogna una sorta di battaglia fra pupazzi. Alla fine viene risvegliato dalla puntura di una baionetta che è, nella realtà, nulla più che la spina di una rosa. Più tardi (nel frattempo erano stati prodotti diversi altri pionieristici cortometraggi), nel 1935, tre disegnatori umoristici provenienti dalle colonne del periodico *Marc'Aurelio*, Gioachino Colizzi (più noto con lo pseudonimo di Attalo), Mameli Barbara e Raoul Verdini, decidono di realizzare una riduzione animata del Pinocchio di Collodi: l'impresa viene portata a termine, l'anno seguente, dal solo Verdini, invero senza grande fortuna.

OKEY, EVERY MAD! UN PUGILATO A QUATTROCCHI ME LO FACCIO VOLENTIERI MA TIENI LONTANO I TUOI PISTOLERI. SE ME NE CAPITA UNO VICINO...
...IO GLI PRENDO LA PISTOLA E DO' LA TOMBA A TUTTI! OKEY?

Cocco Bill, il bizzarro pistolero ideato da Benito Jacovitti nel 1957 (© Eredi Jacovitti).

Autentica figura chiave dell'animazione italica è il disegnatore veneziano Nino Pagotto (che sin dagli esordi accorciò il proprio cognome in Pagot), il quale, assieme al fratello Toni, fonda nel 1938 un'importante casa di produzione. Malgrado le difficoltà derivanti dallo scoppio del secondo conflitto mondiale, Pagot riesce a presentare, nel 1946, il cortometraggio "Lalla, piccola Lalla", che riscuote un discreto successo. Tra il 1947 e il 1949 vengono prodotti due lungometraggi di un certo interesse: "I fratelli Dinamite" (1947), dei già menzionati Pagot, e "La rosa di Bagdad" (1949) di Anton Gino Domeneghini, basato su alcuni personaggi messi a punto dal grande Angelo Bioletto (il disegnatore delle mitiche figurine Perugina degli anni Trenta) e caratterizzato da una lavorazione alquanto travagliata. Tra le personalità di spicco della nostra cinematografia animata occorre poi ricordare Francesco Maurizio Guido, in arte Gibba, che attuò il fallimentare tentativo di fare del cinema d'animazione neorealista, come dimostra il suo "L'ultimo sciuscià", ultimato nel 1947. Anche due autori attivi prevalentemente nel campo dei fumetti quali Romano Scarpa (forse il massimo interprete italiano degli animali antropomorfi disneyani, le cui fila ha contribuito ad ingrossare con l'ideazione di Brigitta, Filo Sganga, Paperetta Yè-Yè ed altri personaggi) e Antonio Rubino (colonna del "Corriere dei Piccoli", per il quale creò il celebre Quadratino), si distinsero come animatori dirigendo rispettivamente "La piccola fiammiferaia" (1953) e "I sette colori" (1955).

La vera e propria svolta per il cinema d'animazione patrio vi fu però alla fine degli anni Cinquanta, quando la Rai prese la decisione di ospitare delle pubblicità all'interno dei propri palinsesti televisivi. Il fatidico 3 febbraio del 1957 venne dunque inaugurata la rubrica "Carosello", al cui interno, come ricorda lo storico Giannalberto Bendazzi, «ogni annuncio era obbligatoriamente diviso in due parti, delle quali la prima puramente spettacolare e la seconda, assai più breve, di *advertising* vero e proprio». La citazione di Carosello ci consente di introdurre quello che è l'argomento centrale del presente articolo, ovvero i personaggi del fumetto italiano che, al pari del nostro amato Zagor, sono diventati protagonisti di film animati. Il primo *character* che sia passato dalla carta stampata agli schermi televisivi è Cocco Bill, l'irresistibile pistolero ideato nel 1957 da Benito Jacovitti e utilizzato dalla Eldorado, a partire dal 1965 e proprio nell'ambito di "Carosello", per pubblicizzare due suoi gelati, il Camillino e il Moreno. Gli *spot* del Cocco, curati dallo stesso Jacovitti insieme ai fratelli Pagot, risultano ancora oggi incredibilmente esilaranti, ragione per cui la Rai seguita, di tanto in tanto, a riproporli. Per imbatterci di nuovo in un eroe dei fumetti in versione animata bisogna attendere il 1976, quando il programma televisivo "Super Gulp" comincia a tramettere le avventure di Alan Ford e del gruppo TNT, ideati nel 1969 da Max Bunker e Magnus. Nonostante l'animazione decisamente spartana, realizzata dal collaudato *staff* della trasmissione, i sette episodi aventi per protagonisti gli agenti segreti più scalcagnati della storia del fumetto vengono accolti positivamente dagli spettatori dell'epoca. Nel cinema d'animazione italiano, nel frattempo, è emerso prepotentemente il milanese Bruno Bozzetto, che grazie all'invenzione del simpatico Signor Rossi e alla direzione di geniali



Alan Ford, la più celebre creazione fumettistica di Max Bunker (© MBP).

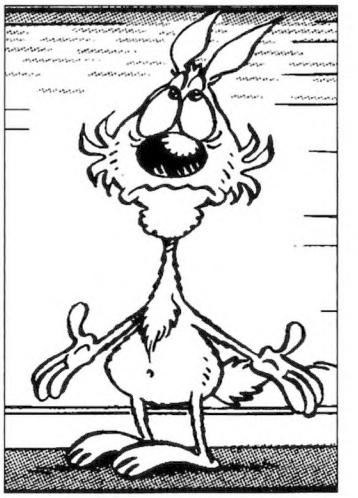
Il Comandante Mark, uno dei tanti successi editoriali targati EsseGesse.

lungometraggi come "West and Soda" (1965), "Vip, mio fratello superuomo" (1968) e "Allegro non troppo" (1977) riesce a farsi conoscere anche presso il grande pubblico. Gli anni Settanta sono altresì un periodo felice per i personaggi dell'editore Sergio Bonelli, in particolare per Tex, Zagor e Mister No, le cui tirature raggiungono cifre da capogiro. Sulla scia dei consensi ottenuti dall'episodio di Tex "El Muerto", presentato in semi-animazione all'interno della terza serie di "Super Gulp", Giorgio Bonelli (fratello minore di Sergio) decide di realizzare una serie televisiva interamente dedicata ad Aquila della Notte e ai suoi compagni di scuderia. «Nasce dunque "Tex & Company"», scrive Angelo Palumbo in un suo articolo apparso sul nono numero di *Dime Press*, «un programma di "fumetti in TV" che porta sul piccolo schermo alcune delle più riuscite avventure degli eroi bonelliani di allora: Tex, Zagor, Mister No, Ken Parker e Mark, ma anche alcuni episodi completi della serie "Un uomo, un'avventura"». Gli episodi di "Tex & Company", andati in onda su numerose emittenti regionali della Penisola, sopperivano alle carenze dell'animazione (esattamente come i cartoni animati prodotti per "Super Gulp") con ottimi doppiaggi ed un uso sapiente e ingegnoso della macchina da presa, riuscendo a dare allo spettatore l'idea del movimento.

Gli anni Ottanta rappresentano uno dei periodi più bui per l'animazione italiana: resistono strenuamente solo Bruno Bozzetto e i suoi collaboratori, tra i quali merita di essere ricordato almeno il bravissimo Guido Manuli, il quale, staccatosi definitivamente dal creatore del Signor Rossi proprio negli Ottanta, sarà attivo soprattutto nel settore della pubblicità (suoi, per esempio, sono i *testimonial* animati dell'etichetta discografica "Baby Records"). Nel 1982 lo studio Quipos realizza una serie televisiva dedicata alla Pimpa, la dolce cagnetta a *pois* creata negli anni Settanta da Francesco Tullio Altan per la collana "I libri della Checca" e presto trasferitasi sulle pagine del *Corriere dei Piccoli*. Alle poetiche e folgoranti invenzioni che Altan profonde nel fumetto, «non fa riscontro», come nota il critico Marco Giusti, «una stessa forza di animazione nei *cartoon* che dai primi anni Ottanta sono stati girati sul personaggio (...). Le storie sono ancora carine, i disegni pure, ma l'animazione è troppo rigida, le voci di Roberta Paladini (Pimpa) e Vittorio Di Prima (Armando, il padrone della Pimpa) sbagliate, la musica sempre uguale».

Nel 1989 gli studi "VLR" di Roma e "Lanterna Magica" di Torino realizzano in collaborazione quattro brevi episodi animati di Tiramolla, l'indimenticato personaggio di Renzi e Rebuffi in grado di allungarsi a proprio piacimento. Il tentativo di rilanciare quello che, nato nel 1952, è forse il più famoso *character* del "pupazzettismo" italiano non viene però condotto al meglio, e solo due dei quattro cortometraggi di cui sopra compiono una fugace apparizione sulle frequenze del *network* Odeon TV.

Nel 1990, esattamente otto anni dopo la Pimpa, tocca a un altro pezzo da novanta del fumetto italiano diventare protagonista di un *serial* d'animazione: stiamo parlando del Signor Bonaventura, ideato nel 1917 da Sto, *nom de plume* del poliedrico Sergio Tofano. Avendo constatato che alcune pubblicità del Banco di Napoli incentrate proprio sul Signor Bonaventura avevano raccolto il gradimento dei telespettatori, il regista Secondo Bignardi e l'esperto disegnatore Carlo Peroni pensarono di dedicare all'omino dalla redingote rossa una vera e propria serie da destinare a Rai Uno. L'iniziativa andò in porto, ma dovette fare i conti con enormi problemi in fase produttiva. Malgrado gli stenti patiti dal Signor Bonaventura, gli anni Novanta vanno considerati un decennio positivo per l'animazione italiana. Dopo la prolungata crisi di cui si è detto poc'anzi, difatti, nel 1996 è uscito nelle sale cinematografiche l'ottimo lungometraggio animato "La freccia azzurra", una coproduzione italo-svizzera-lussemburghese che, senza tentare vani scimmiottamenti dello stile Disney e della sua attitudine al 'gigantismo', ha mostrato in modo convincente che è possibile intraprendere una via europea al cinema d'animazione.



Lupo Alberto, il popolare *character* di Silver (© MCK).

Ispirata ad un racconto di Gianni Rodari, forte dei disegni di Paolo Cardoni, della regia di Enzo D'Alò, del doppiaggio di attori come Dario Fo e Lella Costa e di una colonna sonora di Paolo Conte, "La freccia azzurra" è riuscita a non farsi schiacciare dalle superproduzioni a stelle e strisce e ha consentito ai suoi autori di dare inizio ad un nuovo, ambizioso progetto che, mentre scriviamo, dovrebbe quasi essere stato ultimato: l'adattamento per il grande schermo della fiaba "Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare" dello scrittore cileno Luis Sepúlveda. Il discreto stato di salute della nostra cinematografia animata è poi confermato da altri due fatti: innanzi tutto l'acquisto, da parte della Rai, dei diritti di tre serie italiane dedicate ad altrettanti illustri esponenti del mondo dei *comics*

(Cocco Bill, che si prepara dunque a fare la propria *rentrée* in televisione, Lupo Alberto e Corto Maltese); in secondo luogo il ritorno all'animazione, dopo tanti anni, di Romano Scarpa, che si è appena messo al lavoro (insieme a Francesco Artibani, Bruno Sarda, Caterina Mognato e ai componenti dello studio "Lanterna Magica") su di una serie per la TV che si intitolerà "Sopra i tetti di Venezia".
C'è da augurarsi che questo piccolo "rinascimento animato" continui e si rafforzi, anche perché esso non può che riflettersi positivamente sul fumetto, dando origine a quello scambio di situazioni e di personaggi (diversi sono i *characters* italiani che hanno compiuto un percorso inverso rispetto a Tex, Zagor e Cocco Bill e che, quindi, sono passati dagli schermi televisivi alle riviste e ai giornalini: tra gli altri ricordiamo Calimero dei Pagot, Nick Carter di Bonvi e la Linea di Osvaldo Cavandoli) che ha sempre rappresentato una linfa preziosa sia per il cinema d'animazione che per le nostre care "nuvole parlanti". ●

Bibliografia essenziale

Sul cinema d'animazione in generale:
"**Storia del cinema d'animazione**" di Gianni Rondolino, Giulio Einaudi Editore, Torino 1974.
"**Cartoons. Il cinema d'animazione 1888-1988**" di Giannalberto Bendazzi, Ed. Marsilio, Venezia 1988[2].

Altre opere sul cinema d'animazione:
"**Il cinema d'animazione 1832-1956**" di Walter Alberti, Ed. Radio Italiana, Torino 1957.
"**Storia del cartone animato**" di Gec (E. Gianeri), Ed. Omnia, Milano 1960.
"**L'Italia di cartone**" di Piero Zanotto e Fiorello Zangrando, Ed. Liviana, Padova 1973.
"**Dizionario dei cartoni animali**" di Marco Giusti, Ed. Vallardi, Milano 1993.
"**Le anime disegnate**" di Luca Raffaelli, Ed. Castelvecchi, Roma 1994[3].

Su Carosello:
"**Storia della pubblicità in Italia**" di Gian Paolo Ceserani, Ed. Laterza, Bari 1988.
"**A dir le mie virtù. 100 anni di slogan pubblicitari**" di Gianluigi Falabrino, Ed. Vallardi, Milano 1993.
"**Il grande libro di Carosello**" di Marco Giusti, Ed. Sperling & Kupfer, Milano 1995.
"**Personaggi e interpreti. L'animazione dalla réclame allo spot**" di Alessandra Maria Sette, Ed. Garamond, Roma 1996.
"**Non è vero che tutto fa brodo. Carosello 1957-1977**", a cura di Paola Ambrosino - Dario Cimorelli - Marco Giusti, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo (MI) 1996.
"**Carosello**" di Piero Dorfles, Ed. Il Mulino, Bologna 1998.

Su Romano Scarpa:
"**Exploit Comics Speciale Disney Italiani**" di AA.VV., *Exploit Comics* n. 36, Ed. G.A.F., Firenze 1985.
"**Romano Scarpa. Un cartoonist italiano tra animazione e fumetti**" di Luca Boschi - Leonardo Gori - Andrea Sani, Ed. Alessandro Distribuzioni, Bologna 1988.
"**Romano Scarpa e la filologia disneyana**", in "I Disney italiani" di Luca Boschi - Leonardo Gori - Andrea Sani, Ed. Granata Press, Bologna 1990, pp. 93-116.
"**Made in Italy**" di Andrea Sani, in "Walt Disney", *Paralleli* n. 6, Editoriale Domus, Milano 1992, pp. 128-133.
"**I Disney italiani**" di Andrea Sani, in "Topolino 60 anni insieme", Ed. Electa, Milano 1993, pp. 84-103.
"**Le grandi storie di Romano Scarpa**" di AA.VV., *Comics Oggi* ("Serie Capolavori Disney") nn. 1, 9, 11, 18-19, 21, 25, 28, 33-36, 38-40, Ed. Comic Art, Roma 1992 -
"**Le più belle storie di Romano Scarpa**" di AA.VV., *I Maestri Disney* n. 9, Ed. The Walt Disney Company Italia, Milano gennaio 1998.

Su Jacovitti:
"**Jacovitti**" di Luca Boschi - Leonardo Gori - Andrea Sani, Ed. Granata Press, Bologna 1992.

Su Alan Ford:
"**Collezionare Speciale Alan Ford**", a cura di Moreno Burattini - Enrico Cecchi - Alessandro Monti, Edito a cura del Club del Collezionista, Campi Bisenzio (FI) 1987.
"**Alan Ford. I primi 20 anni**", a cura di Luigi Bernardi e Paolo Ferriani, Paolo Ferriani Editore, San Pietro in Casale (BO) 1988.
"**Alan Ford 25**" di Max Bunker, Ed. M.B.P., Milano 1994.
"**Alan Ford Index 1-300**", a cura di Moreno Burattini e Francesco Manetti, Paolo Ferriani Editore, San Pietro in Casale (BO) 1998.

Su Bruno Bozzetto:
"**Bruno Bozzetto**" di AA.VV., Ed. Comune di Parma, Parma 1985.
"**Bruno Bozzetto 1958/1988**", a cura di Alfio Bastiancich, Ed. Attilio Valenti, Genova 1988.
"**Il cinema di Bruno Bozzetto**", a cura di Alessandro Camon, *Sequenze* n. 9, Ed. Nuova Grafica Cierre, Verona 1990.

Su Sergio Tofano:
"**Guardare le figure**" di Antonio Faeti, Giulio Einaudi Editore, Torino 1972[2].
"**Storia dell'illustrazione italiana**" di Paola Pallottino, Ed. Zanichelli, Bologna 1988.
"**Le fiabe a quadretti 1908-1945**" di Claudio Bertieri, Ed. Comic Art, Roma 1989.
"**Bonaventura alla conquista del cinema**" di Maddalena Menza, Ed. Firenze Libri, Firenze 1996.
"**Corrierino Corrierona**" di Claudio Carabba, Ed. Baldini & Castoldi, Milano 1998.

Su Bonvi:
"**Bonvi. Senza makkien und senza pauren**" di Giancarlo Governi e Alessandra Ferro, Ed. Comic Art, Roma 1996.

Su Altan:
"**Altan**", a cura di Vincenzo Mollica, Editori del Grifo, Montepulciano (SI) 1984.

Su Tiramolla:
"**Umorismo italiano**" di AA.VV., *Exploit Comics* n. 38, Ed. G.A.F., Firenze 1986.

Su Silver:
"**Only for fans**", a cura di Luca Boschi, Ed. Acme, Milano 1990.

Su Hugo Pratt:
"**Hugo Pratt**", a cura di Vincenzo Mollica e Mauro Paganelli, Editori del Grifo, Montepulciano (SI) 1980.
"**Corto come un romanzo**" di Gianni Brunoro, Ed. Dedalo, Bari 1984.
"**Corto Maltese**", a cura di Mauro Paganelli e Patrizia Zanotti, Editori del Grifo, Montepulciano (SI) 1985.
"**Hugo Pratt**", a cura di Mauro Paganelli e Patrizia Zanotti, Editori del Grifo, Montepulciano (SI) 1986.
"**Aspettando Corto**" di Hugo Pratt, Editori del Grifo, Montepulciano (SI) 1987.
"**Corto Maltese memorie**" di Michel Pierre, Ed. Rizzoli - Milano Libri, Milano 1989.
"**All'ombra di Corto**" di Dominique Petitfaux, Ed. Rizzoli - Milano Libri, Milano 1992.
"**Avevo un appuntamento**" di Hugo Pratt, Ed. Socrates, Roma 1994.
"**Hugo Pratt viaggiatore incantato**", a cura di Patrizia Zanotti, Ed. Electa, Milano 1996.
"**Il desiderio di essere inutile**" di Hugo Pratt, Ed. Lizard, Roma 1996.
"**Corto sconto**" di Guido Fuga e Lele Vianello, Ed. Lizard, Roma 1997.

Sui cartoni animati bonelliani:
"**Tex & Company. Viaggio tra i cartoni animati bonelliani**" di Angelo Palumbo, in *Dime Press* n. 9, Ed. Glamour International Production, Firenze gennaio/febbraio 1995, pp. 22-26.
"**Tex sullo schermo: dai cartoni animati al film**" di Angelo Palumbo, in "CinquanTex", a cura di Giuseppe Pollicelli, Edizioni d'Arte Lo Scarabeo, Torino giugno 1998, pp. 67-74.

Incontro con Vito Lo Russo

a cura di Giuseppe POLICELLI

Darkwood Monitor - Quando è nata la tua passione per il cinema d'animazione?

Vito Lo Russo - Molto presto, ma è comunque venuta dopo quella per i fumetti, che ho iniziato a leggere sin da piccolissimo, in particolare quelli della Disney, della Marvel e della Bonelli. Con il passare degli anni la passione si è trasformata in una vera e propria mania che mi ha spinto ad interessarmi a tutto ciò che usciva nelle edicole (cosa che, del resto, faccio ancora adesso).

DM - Come ci si avvicinato al mondo del professionismo?

VLR - Nel 1977, mentre frequentavo ancora l'Istituto Statale d'Arte di Roma, ho cominciato a scrivere alle case editrici di fumetti e a contattare direttamente qualche autore attivo nella Capitale (ad esempio Alberto Giolitti). Qualche tempo dopo entrai alla D.E.A.R. (la vecchia Incom, uno dei pochi studi italiani che producevano filmati d'animazione per la pubblicità), che in seguito è passata alla Rai e all'interno della quale mi sono un po' alla volta fatto strada acquisendo tante preziosissime conoscenze tecniche. Grazie ad esse, tra il 1980 e il 1981, mi è stato possibile aprire un mio laboratorio, il VLR Studio.

Vito Lo Russo (a sinistra) in compagnia del regista americano Phil Nibbelink.

DM - Sempre in quel periodo facesti la conoscenza di Francesco Coniglio.

VLR - Sì, è esatto. Coniglio, anche se sono in pochi a saperlo, era (e continua ad essere) un cultore del cinema d'animazione; all'epoca realizzava anche una *fanzine* sull'argomento intitolata *Pianeta Disney*. Assieme a lui (che, come tale, è tra l'altro uno sfegatato sostenitore di Zagor) iniziai di portare avanti alcune iniziative, fra le quali ricordo con particolare piacere l'organizzazione di *cineforum* dedicati ai cartoni animati classici americani.

DM - A quando risale il progetto di una serie di cartoni animati incentrata sulla figura dello Spirito con la Scure?

VLR - Al 1986. Quell'anno decisi di chiedere a Sergio Bonelli se, dopo le brevi apparizioni di qualche tempo prima legate al programma "Tex & Company", fosse interessato all'idea di riportare Zagor sul piccolo schermo. Poiché Bonelli si mostrò favorevole all'idea, io la girai immediatamente alla Rai, dove, come sono soliti fare, dapprima ci illusero e poi ci scaricarono senza nemmeno una parola di scusa o di ringraziamento. Fortunatamente il lavoro che andò sprecato non fu moltissimo, dal momento che il VLR Studio si era limitato a preparare dei *model sheet* di Zagor e Cico (eseguiti da me), a mettere a punto lo *storyboard* completo (sceneggiato da Luca Raffaelli e disegnato dall'allora esordiente Mauro Laurenti) di quello che sarebbe dovuto essere l'episodio-pilota della serie e ad animare alcuni secondi di una possibile sigla della trasmissione. Mi fa piacere che, grazie a *Darkwood Monitor*, la gran parte di questo materiale sia oggi accessibile a tutti i fanatici del Signore di Darkwood. A puro titolo di cronaca, inoltre, desidero rendere noto che qualche anno dopo sottoponemmo alla Rai un secondo progetto riguardante un eroe della Bonelli (Nathan Never, questa volta), ma con esiti, ahimè, ugualmente fallimentari.

DM - Siamo arrivati alla fine degli anni Ottanta...

VLR - Nel 1989, in collaborazione con lo studio torinese "La Lanterna Magica" (quello de "La freccia azzurra" e dell'irrefrenabile "La gabbianella e il gatto"), realizzai quattro episodi di Tiramolla, ma l'operazione di rilancio di questo *celeberrimo personaggio del* fumetto italiano venne condotta malissimo e, ovviamente, finì per naufragare. Nello stesso anno, mentre mi trovavo al *festival* di Annecy in Francia, venni a sapere che quelli della Amblin cercavano professionisti interessati a collaborare al una produzione di Steven Spielberg: io lasciai al loro stand una videocassetta sulla quale avevo registrato (in modo molto caotico, per la verità) dei miei lavori e, con mia grande sorpresa, dopo qualche settimana fui contattato. Partii dunque per Londra, ove partecipai, come addetto agli effetti speciali, alla realizzazione del lungometraggio "Fievel sbarca in America", in cui appare anche un personaggio ispirato al simpatico, il simpatico Vito Mouse. Di lì a poco presi la decisione (che oggi, con il senno di poi, giudico sbagliata) di fare ritorno in Italia: cominciai subito a collaborare, contribuendo a rilanciare gli effetti speciali, con la casa editrice Macchia Nera di Francesco Coniglio, al quale, nel 1993, sottoposi l'idea di realizzare quel volume su Cico e Tramp che i soci dello Zagor Club dovrebbero conoscere bene. Si trattò di un lavoro massacrante che mi abbracciai in toto (ci fu Sergio Bonelli Editore mi fornì i materiali anche fino ad allora di *TrentaZagor* e io dovetti ricreare ed adattare, intervenendo direttamente sulle copie a mia disposizione della più recente ristampa dello Spirito con la Scure, decine e decine di tavole di Gallieno Ferri, che aveva anche l'ultima parola sul mio operato. Come se non bastasse, in quei giorni fui vittima di un terribile incidente automobilistico che mi costrinse a lavorare con il braccio destro (quello con cui disegno) ingessato! Per l'occasione, Ferri realizzò una bella copertina *ad hoc* e l'inossidabile Moreno Burattini supervisionò il tutto. Non ho difficoltà a confessare che, in qualità di autore *fan* dello Spirito con la Scure, sono e sarò sempre assolutamente orgoglioso di quel libro.

•

Model Sheet

Vito Lo Russo

Zagor Storyboard

di Vito LO RUSSO - Luca RAFFAELLI - Mauro LAURENTI

INQUADRATURA 1
Panoramica della palude di Darkwood.
Voce fuori campo: QUESTA È LA PALUDE DI DARKWOOD...

INQUADRATURA 2
In dissolvenza incrociata parte una panoramica...
Voce fuori campo: ALL'INTERNO DI QUESTA PALUDE C'È IL RIFUGIO DI UN EROE MISTERIOSO E...

INQUADRATURA 3
...ravvicinata sul rifugio di Zagor.
Voce fuori campo: ...LEGGENDARIO: PER ALCUNI È IMMORTALE, PER ALTRI SOLO...

INQUADRATURA 4
La panoramica si ferma sul mezzobusto di Zagor. Ha il coltello in mano e un'aria impegnata.
Voce fuori campo: ...INVINCIBILE. PER TUTTI È...

INQUADRATURA 5
Voce fuori campo: ZAGOR! LO SPIRITO CON LA SCURE!

INQUADRATURA 6
Con una mossa all'indietro si chiarisce la scena. L'aria di Zagor diventa più spensierata e lo si vede levigare con impegno il manico di legno della sua scure.
Voce fuori campo: QUI NON ARRIVA NESSUNO!

INQUADRATURA 7
Zagor: SEI PROPRIO OSTINATO, CICO... DOVRESTI SAPERLO CHE NON C'È UN SOLO PESCIOLINO, LÌ DENTRO!

INQUADRATURA 8
Cico: NON SI SA MAI, VECCHIO MIO. GLI ANIMALI SONO CREATURE IMPREVEDIBILI E... EH! SI È FATTO PESANTE!

INQUADRATURA 9
Cico: C'È QUALCOSA... HO PRESO QUALCOSA! OOOH! AH!

INQUADRATURA 10
Zagor: POVERO PANCIONE MIO! TUTTA QUESTA FATICA E NEANCHE UN BOCCONCINO DA METTERE SOTTO I DENTI! AH! AH!

INQUADRATURA 11
Cico: CARAMBA E CARAMBITA! UNA BOTTIGLIA...

INQUADRATURA 12
Cico: MA DENTRO C'È QUALCOSA. SI DIREBBE... UN MESSAGGIO!

INQUADRATURA 13
Voce fuori campo: COSA CI SARÀ NELLA BOTTIGLIETTA CHE SI È IMPIGLIATA ALL'AMO DI CICO? È L'INIZIO DI UNA NUOVA, APPASSIONANTE AVVENTURA DI ZAGOR?

INQUADRATURA 14
Effetto flashback.
Voce fuori campo: FORSE È UN MESSAGGIO DI MABOOS...

INQUADRATURA 15
Voce fuori campo: ...IL PERFIDO ACROBATA DA CIRCO...

INQUADRATURA 16
Voce fuori campo: ...DEDITO AD OGNI TIPO DI AZIONE CRIMINOSA?

INQUADRATURA 17
Voce fuori campo: OPPURE È UNA MISSIVA DEL PERFIDO...

INQUADRATURA 18
Voce fuori campo: ...BARONE BELA RADOV...

INQUADRATURA 19
Voce fuori campo: ... VAMPIRO DALLE...

INQUADRATURA 20
Voce fuori campo: ...SELLE NON-VITE!

INQUADRATURA 21

INQUADRATURA 22

INQUADRATURA 23

INQUADRATURA 24

INQUADRATURA 25
Voce fuori campo: NO, FORSE È UNA MINACCIA DELL'AVVOLTOIO, UN LOSCO FIGURO CAPACE SOLO DI CRIMINI E INGIUSTIZIE...

INQUADRATURA 26
Voce fuori campo: O SE INVECE SONO GLI AMICI...

INQUADRATURA 27
Voce fuori campo: ...INDIANI...

INQUADRATURA 28
Voce fuori campo: ...ANCORA UNA VOLTA TERRORIZZATI DA THAL, L'ENORME ROBOT...

INQUADRATURA 29
Voce fuori campo: ...COSTRUITO DAL FOLLE...

INQUADRATURA 30
Voce fuori campo: ...PROFESSOR HELLINGER!

INQUADRATURA 31

INQUADRATURA 32

INQUADRATURA 33

INQUADRATURA 34
Cico (fuori campo): CARAMBA E CARAMBOLA!

INQUADRATURA 35
Cico (fuori campo): NESSUNA BRUTTA NOTIZIA...

INQUADRATURA 36
Gino: ...VECCHIO MIO! GUARDA QUA!

INQUADRATURA 37
Voce fuori campo: VOLETE SAPERE ANCHE VOI COSA C'È SCRITTO SUL MESSAGGIO?

INQUADRATURA 38
Voce fuori campo: ZAGOR, UNO DEI PERSONAGGI PIÙ AMATI DEL FUMETTO ITALIANO, DOPO AVERE RAGGIUNTO CON I FUMETTI UNO STRAORDINARIO SUCCESSO DI PUBBLICO IN TUTTO IL MONDO STA PER DIVENTARE UNA SERIE ANIMATA!

INQUADRATURA 39
Voce fuori campo: ARRIVEDERCI, ZAGOR E CICCO! ARRIVEDERCI CON NUOVE FANTASTICHE AVVENTURE SUGLI SCHERMI DI TUTTO IL MONDO!

Intervista a Roberto D'Arcangelo

a cura della REDAZIONE

Darkwood Monitor - Raccontaci qualcosa di te.

Roberto D'Arcangelo - Sono nato a Roma, dove ho sempre vissuto, il 12 aprile del 1962. Dopo essermi diplomato come animatore presso l'Istituto di Stato per la Cinematografia e la Televisione ho realizzato, tramite l'Italstudio, alcune animazioni destinate alla trasmissione televisiva "Quark" di Piero Angela. Più o meno nello stesso periodo, su commissione di uno dei nomi storici del cinema underground italiano, Gibba (pseudonimo di Francesco Maurizio Guido), ho collaborato al programma "La macchina del tempo" e ho prodotto qualche filmato pubblicitario.

Il nono numero del tascabile "La Bionda" (Ed. Granata Press, 1995).

DM - Quando è avvenuto il passaggio dall'animazione al fumetto?

RD - La prima cosa che ho fatto in ambito fumettistico, intorno ai primi anni Novanta, sono state delle strisce erotiche pubblicate dalla casa editrice Blue Press di Francesco Coniglio. Immediatamente dopo, sempre per Coniglio (ma sotto l'etichetta Azmel), ho collaborato con le riviste *Splatter* e *Mostri*, sulle cui pagine ho firmato alcuni episodi "liberi". Poi è stata la volta di Bulbo, mio personaggio della Play Press, di cui ho disegnato l'albo dal titolo "Il mostro del Golden Gate Park" (n. 35; apr.-mag. 1992). Quindi ho pubblicato dei lavori su *L'Intrepido*, precisamente una storia senza personaggio fisso insieme a Giuseppe Barbati e alcune puntate della serie "Dinni & Cantarin".

DM - Se non ricordiamo male, tra il 1994 e il 1995 sono anche usciti due numeri de "La Bionda" (il tascabile della Granata Press dedicato alla seducente ladra di Franco Saudelli) che registravano la tua collaborazione.

RD - Sì, è vero. Ho ripassato a china le matite di Saudelli nei numeri 7 e 9, intitolati rispettivamente "Maledette perle" e "Un'ombra nel passato". Già qualche tempo prima, comunque, avevo contattato Ivo Milazzo, che aveva appena formato lo *staff* di disegnatori che avrebbe costituito la colonna portante del *Ken Parker Magazine*. Con Milazzo ci siamo visti di persona solo un paio di volte, ma tutti i suoi suggerimenti (la gran parte dei quali mi veniva fornita per telefono) su come affrontare un fumetto di ambientazione storica qual era Ken Parker si sono rivelati preziosissimi in seguito, quando ho iniziato a disegnare Zagor.

DM - Come mai non cercasti a far parte del nove di disegnatori del *Ken Parker Magazine*?

RD - Per due motivi: perché in quel momento stavo già lavorando su Bulbo e perché, per disegnare Ken Parker, mi sarei dovuto trasferire in Liguria, dove operavano tutti gli altri componenti della scuderia 'milazziana'.

DM - Qual è stato il tuo primo contatto con la Sergio Bonelli Editore?

RD - Un bel giorno ho deciso di realizzare alcune tavole di prova di Dylan Dog e di mandarle a Decio Canzio (il segretario del direttore generale della Bonelli fa negativo, ma non in maniera drastica. Si limitò a dirmi che il mio stile mal si adattava all'Indagatore dell'Incubo e alle sue caratteristiche. Trascorse qualche mese, dopodiché dalla Bonelli si fecero nuovamente vivi per vagliare come possibile disegnatore di Brendon, il cui *staff* era allora in via di definizione. Purtroppo mi andò male anche in quell'occasione: mi venne detto, infatti, che il livello dei miei disegni era buono, ma che il mio stile era poco in sintonia con quello degli altri autori prescelti. Domandai, allora, se non vi fosse qualche serie che avesse bisogno di un disegnatore dalle mie caratteristiche, e mi fu risposto che forse sarei tornato utile per Zagor. Mauro Bonelli mi spedì alcune tavole di sceneggiatura e, dopo avere visto come le avevo visualizzate, mi arruolò tra gli artefici dello Spirito con la Scure.

DM - Quanti episodi di Zagor hai realizzato, sinora?

RD - Ne completato uno che, con il titolo "Paura sull'Alta Siera", uscirà subito dopo il numero 400, e ne sto ultimando un secondo.

DM - Parlaci un po' di queste due storie.

RD - La prima, come s'intuisce dal titolo, è un'avventura di ambientazione invernale, scritta da Stefano Marzorati con l'apporto di Maurizio Colombo. Ne è protagonista, oltre allo Spirito con la Scure, il simpatico Doc, che insieme a Zagor darà la caccia ad un *serial killer* che, per ragioni che non mi è possibile rivelare, ha preso di mira gio-

Vignetta tratta dalla prima storia zagoriana di Roberto D'Arcangelo, di imminente pubblicazione.

Striscia da un episodio in corso di lavorazione (testi di Francesco Morenti).

però i *muppet*. L'episodio su cui sto attualmente lavorando, che ha come titolo di lavorazione "L'onda selvaggia", è stato sceneggiato dall'esordiente Francesco Morenti e tratta lo scabroso tema del contrabbando di schiave. Desidero rimarcare, non senza qualche soddisfazione, che in entrambe queste storie la presenza di personaggi femminili è piuttosto significativa.

DM - Hai incontrato difficoltà particolari nel disegnare Zagor?

RD - Direi di no. Gli unici accorgimenti che ho dovuto seguire sono stati quello di rifarmi al modello di Gallieno Ferri per la fisionomia di Zagor e quello di "sporcare" un po' il mio tratto, in modo da renderlo più adatto alle ambientazioni polverose che ne seguono, ancorché, aderendo come Zagor propone. Altre due "prove del fuoco" che devo superare chi si cimenti con un fumetto di questo tipo sono i cavalli e gli ambienti naturali. Ritengo, in ogni caso, che realizzare graficamente lo Spirito con la Scure sia un esercizio più piacevole di altri, in quanto le storie di Zagor ospitano degli interessanti comici che, dopo tante tavole drammatiche o d'azione, rappresentano un autentico toccasana per il disegnatore.

DM - Quali sono i tuoi gusti in campo fumettistico?

RD - Sono molti gli autori che amo, ma devo particolarmente ringraziare le firme che mi hanno sedotto quando ero bambino, in particolare Aurelio Galleppini e Gallieno Ferri. Separatamente il primo (forse perché Tex è l'unico fumetto che ho sempre seguito con regolarità) ha rappresentato, per me, un modello irraggiungibile. A questo proposito, debbo dire che Zagor ho cominciato ad apprezzarlo quando ero già grandicello: fino a una certa età, difatti, ho guardato con un po' di diffidenza (essendo abituato al western più istituzionale di Tex) gli ovvi riferimenti fantastici presenti nella saga dello Spirito con la Scure. Di Dylan Dog, invece, continuano ad impressionarmi positivamente il ritmo ed il taglio cinematografici delle sceneggiature, specialmente di quelle di Sclavi. Restando in ambito bonelliano mi sembra interessante anche il Magico Vento di Gianfranco Manfredi. Per quanto riguarda il fumetto d'autore, mi hanno sempre coinvolto molto gli artisti che, pur nella loro unicità, sono stati capaci di affrontare il tema dell'avventura, tagliare per cui le mie preferenze seguitano ad andare a Dino Battaglia e a Hugo Pratt.

DM - La Sergio Bonelli Editore rappresenta il massimo traguardo professionale per la maggioranza dei disegnatori italiani. È così anche per te?

RD - Sono felicissimo di lavorare per la Bonelli. Devo ammettere, tuttavia, che se prima avevo (come tutti, penso) una visione decisamente "romantica" di questa professione, oggi che ci lavoro devo ammettere che il giorno ideale ad una sedia vedo le cose in maniera leggermente diversa.

DM - Che definizione daresti del tuo modo di disegnare?

RD - Credo che il mio stile sia abbastanza classico e, quindi, adeguato ad un fumetto avventuroso, va detto, però, che il tratto di un disegnatore può mutare a seconda delle circostanze. Nei lavori pubblicati su *L'Intrepido*, ad esempio, il mio segno era certamente più essenziale di quello che adotto ora. Nulla vieta, inoltre, che un autore la cui cifra sia la sintesi si dedichi con buoni risultati ad un personaggio classico: è il caso, ad esempio, di Gustavo Parlov con Tex.

DM - Hai qualche amico nel mondo dei fumetti?

RD - Qualcuno: Corrado Mastantuono, Franco Saudelli e pochi altri.

DM - Coltivi degli *hobby*?

RD - Vi dico subito che non sono mai stato un collezionista, né di fumetti né di altro. I fumetti mi sono sempre limitato a leggerli, per poi disfarmene quando le ridotte dimensioni del mio appartamento me lo imponevano. Anche adesso che ho cambiato casa, debbo sacrificare i miei giornali e le mie riviste in favore dei libri di mia moglie, che fa l'insegnante. Comunque sono sempre stato un lettore vorace, soprattutto dei classici della letteratura mondiale: penso di essere uno dei pochi che ha letto per intero la "Ricerca del tempo perduto" di Proust e "Ulisse" di Joyce. Un altra mia grande passione sono i film, che amo vedere soprattutto in un'accogliente sala cinematografica. ●

Tavola di forte impronta 'milaniana' da "Paura sull'Alta Scuola".

Gallieno Ferri

Cosa fanno i nostri eroi? Dietro le quinte della saga di Zagor

di Mauro BOSELLI

Tutti noi siamo soliti considerare i nostri personaggi preferiti di fantasia come delle vecchie conoscenze o dei cari amici. Sappiamo tutto di loro: la loro vita, le loro abitudini, le loro capetienze, i loro amori, i rischi che corrono e che ci tengono con il fiato sospeso. Ci interessiamo alla loro vita in maniera piuttosto indiscreta e certamente sappiamo di loro più di quanto non sappiamo dei nostri amici veri in carne ed ossa! Ma nei loro confronti abbiamo un serio limite: non possiamo far loro una telefonata per sapere come stanno, e ci incuriosisce quel che capita loro tra un'avventura e l'altra e che spesso ci viene tenuto nascosto. Per questo gli appassionati di Sherlock Holmes sono tanto interessati alla vita privata di Holmes e Watson, quelli di Tex amano forse più ascoltare le chiacchiere da bivacco di Aquila della Notte e Carson che vederli impegnati in una delle loro terrificanti sparatorie... E quelli di Zagor? Beh, sin dall'inizio non hanno avuto grossi motivi per lamentarsi: la vita nella capanna di Darkwood è loro familiare, hanno assistito ai mille modi escogitati da Cico per riempirsi la pancia o per passare il tempo e hanno visto variare volte Zagor andare a caccia o tenersi in forma con esercizi fisici. Sappiamo quasi tutto della vita privata dei nostri eroi e quello che non sappiamo ancora (specialmente di Cico e della sua famiglia) ci viene periodicamente raccontato. Ma più ancora che per altri eroi celebri, il mondo di Zagor non ruota soltanto intorno ai due protagonisti: c'è una folla di altri personaggi, buoni, cattivi o così così, che Nolitta e i suoi più moderni successori hanno creato e fatto vivere e che i lettori amano vedere e rivedere. Ognuno ha i suoi preferiti: chi stravede per Trampy e chi per Digging Bill, chi è depresso dalla lunga assenza di Bat Batteron o di Guitar Jim, e chi non considera perfetta una storia zagoriana se non ci sono tra i comprimari il fedele fratello di sangue Tonka, i marinai della "Golden Baby" o almeno qualcuno dei *rapper*. In quanto al nemico, il discorso è ancora più complesso, perché si tratta di amore-odio. C'è chi è contento di essersi sbarazzato di Hellingen e chi lo rivorrebbe subito, magari redento, chi è curioso di sapere se Supermike tornerà come amico o come nemico e chi non ne può più di sentirne parlare, chi vorrebbe rivedere il Mutante, il Tessitore e Kandrax (gettonatissimo). Ci sono anche i *fans* di personaggi forse minori o minimi come Guthrum e il Going-Going... Per non dire delle legioni di innamorati di Frida, di Virginia, di Gambit e persino di Marie Laveau. Proprio qui sta il problema: i comprimari di Zagor sono un esercito! Quindici albi all'anno (compresi i due Cico e lo *Zagor Special*) non sono sufficienti per rivederli tutti in tempi accettabili per i loro sostenitori. E se i *fans* di Ramath e del Vampiro per il momento possono ritenersi soddisfatti, che dire dei poveri batterroniani? O delle ammiratrici di Nat Mondo, rivisto di recente, è vero, ma con il volto sfigurato e per di più lasciato nella remotissima (rispetto a Darkwood, s'intende) terra di Scozia?

Chi scrive è stato un lettore di Zagor prima di iniziare a redigerne le epiche gesta, e comprende benissimo il punto di vista dei lettori suoi simili. Quante volte mi sono chiesto che fine avesse fatto il professor Verybad o che tesoro stesse cercando Digging Bill! Ebbene, adesso (e non chiedetemi come mai, dato che certi poteri sono davvero misteriosi) so dove si trovano e che cosa fanno molti di quei personaggi, in questo preciso momento (settembre 1998). Forse si tratterà di un filo diretto e inconscio con il mondo di Darkwood, non vi so dire, ma riguardo a molti di loro so esattamente che cosa stanno combinando, mentre su altri, ahimè, ho solo qualche vago e stuzzicante indizio. Comunque, mentre Zagor sul numero 449 di *Zenith Gigante* ha appena rivisto Frida ed è minacciato dal Vampiro, guardo nella mia immaginaria sfera di cristallo e cerco...

Digging Bill e Connor cercano il tesoro di Lafitte (disegno di Alessandro Chiarolla)

Digging Bill... Lo abbiamo lasciato in Louisiana, insieme a **Connor**, ex pirata di Lafitte, di cui voleva ritrovare il tesoro. Beh, i due non l'hanno ritrovato ancora ma, in compenso, tutti sanno che lo stanno cercando! La pericolosa ciurma del pirata Barbe-en-feu controlla le mosse dei due cercatori di tesori e altrettanto fa un altro personaggio che tutti credono morto ma che da poco è tornato nella sua amata Louisiana... A proposito, vi ricordate il figlio *zombi* di Eric Lassalle, **Jacques**? Il ragazzo è tornato sano di mente e scommetto che presto sentiremo parlare di lui!

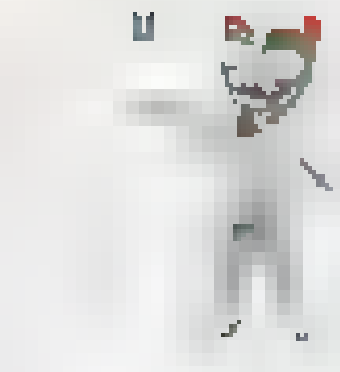
Gambit... La bella avventuriera è insieme a un giocatore, un certo **Dexter Dude**, un tipo belloccio ma dall'aria poco raccomandabile. Gambit sa come trattarlo, certo, ma sono un po' preoccupato per lei, anche perché Dexter vorrebbe fondare una città dedicata al gioco d'azzardo ai margini di un territorio indiano...

Andrew Cain... Preferite che non guardi? Temete di saperlo

Andare Cain prigioniero degli schiavisti arabi (disegno di Stefano Andreucci).

divorato dai pesci in fondo all'Oceano? Ebbene, non so come abbia fatto, ma l'implacabile cacciatore di mostri è ancora vivo! Lo vedo, ma non riesco a credere ai miei occhi: ha la barba lunga, il viso incrostato di fango, la schiena segnata dalle frustate ed è incatenato in una colonna di schiavi in Africa, molto lontano dalle mete di Zagor! Speriamo che riesca a cavarsela da solo! Più a Nord, nel Sahara, la principessa **Marada** viaggia tra le sabbie con una scorta di Tuareg. Vorrei ricordarle al contrario della sorte del suo amato Cain, ma purtroppo questo mi è impossibile... Molto più a sud, nel cuore del Continente Nero, vedo nuovamente che **Marie Laveau**, impegnata a costruirsi una reggia in una città in rovina, con l'aiuto dei terribili negromanti di Kash e delle loro mostruosità di cadaveri viventi. Marie non deve aver perso il vizio di trafficare con la magia nera, forse perché i Demoni dell'Oltremondo la tengono sotto il loro oscuro potere. In Africa c'è un vero disboscamento di eroi zagoriani...
Ricordate **Liberty Sam**: come se la passerà in Liberia? Lui e i suoi amici si sono uniti alla colonia di ex schiavi americani ma, purtroppo, tutto il mondo è paese, e non sono visti di buon occhio dai negri africani. Speriamo che il loro disagio non sfoci in tragedia...
Meglio tornare in America. Il colonnello **Percy** è come sempre a Fort Pitt e sta per ricevere la visita di tre capi indiviàti vestiti di nero alla testa di un gruppo di Abenaki. Non vi dico altro, perché questa è la storia del numero 400!
Chiudi, invece, se ci verrà mai raccontato quello che nello stesso momento sta succedendo in Texas... Lo Stato della stella solitaria si è reso indipendente dal Messico ma sta per scoppiare la guerra contro i Comanche. L'unico a volersi opporre è **Adam Crane**, fratello di sangue del capo Quahadi **Lupo Grigio**...
In Arizona, per fortuna, Hopi e Navajo convivono pacificamente, grazie alla guida illuminata del fiero **Nakai**. Il vecchio sciamano **Masewi** ha già un branco di nipotini!
E **Fishleg**? Mentre la vecchia Port Whale è in fase di ricostruzione, la "Golden Baby" ha scelto come base il porto di Norfolk. Dopo un'epica rissa contro i marinai di un'altra nave, **Zarkoff** e compagnia hanno fatto amicizia con loro e hanno scoperto che conoscono Zagor! La nave è la "Dragoon" del capitano **Honest Joe** e da circa una settimana i due capitani hanno stretto amicizia e passano le serate raccontandosi le rispettive avventure. **Tarawa**, **Ramath** e gli altri pittoreschi membri dei loro equipaggi si sono fatti ritrarre da un giovane pittore in cerca di nuova ispirazione che viaggia con una bella ragazza che lui dice essere una principessa russa di nome Nadia. I due vengono dall'Alaska e sono diretti a New York, in cerca di fortuna. E a proposito di New York... No, il diabolico **Mortimer** non c'è... Ha lasciato la città dopo il fiasco del suo "colpo da maestro". Lui e la bella **Sybil** sono stati visti dirigersi verso la Frontiera...
Un altro supercattivo ha invece lasciato l'America. Lo vedo aggirarsi in una grande città dell'India dove ha ripreso a tessere la sua tela di malvagio potere unendosi all'organizzazione dei Thugs e il **Tessitore**. Ora è molto lontano da Darkwood ma forse la sua strada incrocerà ancora quella di Zagor, con cui ha

Un drammatico primo piano di Cain (disegno di Stefano Andreucci).



Eure

La soluzione a tut

Grazie per aver
Trovaci s

Facebook

scaricato da noi.
empre su:

.com/eurekaDDL

un conto aperto da regolare.
Icaro la Plume si sta riprendendo in ospedale dall'atterraggio di... sfortuna di una delle sue macchine volanti. Nello stesso ospedale c'è **Verybad** che si sta riavendo da uno dei suoi esperimenti chimici. C'è il serio pericolo che i due s'incontrino e che combinino qualcosa assieme: speriamo di no! O preferiteste di sì?
In un paesotto di frontiera c'è un locale che si chiama "L'ultimo vichingo", ma, ahimè, è chiuso da parecchio tempo. Un abitante del posto mi dice che il buon vecchio **Guthrum** è partito per fondare una nuova colonia vichinga. Da solo? No, pare che fosse in lieta compagnia. La cosa mi incuriosisce, ma non riesco a saperne di più.
E i *trapper*? **Doc** ha un problema. Alcuni dei suoi vecchi amici sono scomparsi. Possibile che vi sia un *serial killer* sulle montagne e che abbia preso di mira proprio i *trapper*?
La mia sfera di cristallo può trasformarsi in barisfero infernale e recarsi nelle dimensioni oltre la morte... **Hellingen** non se la passa bene tra le grinfie di **Wendigo**, ma ho l'*impressione* che il Signore del Male abbia intenzione di utilizzare in qualche modo il suo schiavo genialoide...
Meglio passare oltre. È strano che nel mondo dei morti si registri l'assenza di **Kandrax** il druido... Ma come potrebbe essere soprannaturale? L'avevamo visto andare in fumo! Forse la magia celtica ci riserverà ancora qualche brutta sorpresa: intravedo oscuramente un "vortice nero" risalire dall'abisso dei tempi (che il nostro amico **Robinson Hart** ci abbia messo lo zampino?).
Sento un suono di chitarra. È **Guitar Jim**. Adesso si trova in Messico, a Vera Cruz, dove intende trascorrere l'inverno. Forse più avanti ripasserà il confine, ma speriamo che non si cacci nei guai, perché ha messo gli occhi su una certa banca...
Un suono di cornamuse mi annuncia invece qualche lieta novella dalla Scozia. I contadini hanno riavuto le loro terre grazie agli sforzi **Lord Fraser** ma alcuni meditano di andare a cercare la fortuna in America, forse in Canada. Tra loro ci sono **Dougal Ross**, **Fiona** e i loro amici del *Clan* delle Isole. In quanto a **Lady Emma Fraser**, è triste perché suo cugino **Nat Murdo** non è mai andato a trovarla. Si dice che sia partito anche lui, per l'Irlanda.
Non c'è altro. La sfera si fa lattiginosa e opaca, la mia mente si annebbia. Non chiedetemi altri sforzi per questa volta, cari zagreiani. Non posso assicurarvi nemmeno che un giorno vi racconterò tutte queste storie. Ma qualcuna sì, ve lo prometto.

●

Marie Laveau e un negromante di Kush (disegno di Mauro Lanzetti).

Il capo comanche Lupo Grigio (disegno di Carlo Marcello).

Recensioni

a cura di Giampiero BELARDINELLI - Giuseppe POLLICELLI - Stefano POLARONE

Il mistero dell'unicorno

di Moreno Barattini
e Alessandro Chiarolla
Zenith Gigante 443-445
(*Zagor Gigante* 392-394)
251 tavole
Marzo-Maggio 1998
Giudizio: ****

Non c'è niente di peggio di dover parlare di una storia dopo averne letto la recensione fatta da Angelo Palumbo su *Dime Press* (n. 19, pag. 81): è perfetta, non c'è bisogno di aggiungere altro. Ma, visto che è sempre possibile che qualche socio dello "Zagor Club" non sia lettore del "magazzino boscoliano" (possibilità peraltro remota), scriviamo comunque la recensione di quest'interessante storia firmata da Barattini e Chiarolla.
Nel 1681 era scoppiata una mortale epidemia a bordo della nave "Unicorno": il suo equipaggio aveva scelto di andare a morire fra i ghiacci della Groenlandia per non diffondere il morbo. In realtà, il contagio era stato causato da alcune misteriose uova che erano a bordo, e che erano un'arma batteriologica di Mu, l'antica civiltà rivale di Atlantide. Le uova liberavano un gas mortale che non si limitava ad uccidere le persone, ma dissolveva anche i loro corpi. Ecco perché gli abitanti di una grande città precolombiana come Teotihuacan sono spariti all'improvviso: avevano riattivato delle uova rimaste inesplose per millenni ed erano stati sterminati. Il professor Weiss ha scoperto tutto ciò e si sta dirigendo, a bordo della nave "Adler", verso la Groenlandia. Weiss ha preso accordi con una potenza straniera: se questa riuscirà ad impadronirsene, avrà presto la *leadership* mondiale. La "Adler" è però contrastata dalla "Dragoon", la nave di Honest Joe (vecchia conoscenza dei nostri eroi), a bordo della quale ci sono lo Spirito con la Scure e l'inseparabile puntiglioso messicano. Felix, un simpatico ragazzino degli *slums* di Boston ed il professor Martin Van Dicke, collega di Weiss ma di indole ben diversa. Martin ha però una spia a bordo: è Adah, l'assistente di Van Dicke, e grazie al suo aiuto Weiss raggiunge per primo il relitto della "Unicorno". Nel finale le uova vengono distrutte grazie a Zagor e Van Dicke (che trova la morte). Weiss e Adah ritornano. La minaccia è scongiurata.
Una bravissima storia, per scrivere la quale Barattini si è servito di spunti differenti: "Phantoms" di Dean R. Koontz, "Tesoro" di Clive Cussler e soprattutto "Il senso di Smilla per la neve" di Peter Høeg (infatti, un ghiacciaio si chiama per l'appunto Høeg).
Il "dickensiano" Felix è ispirato a Smith, protagonista di un romanzo di Leon Garfield. Interessante il personaggio di Adah, donna non più giovane ma ancora piacente (e Chiarolla è molto abile a darle un fascino nascosto: Adah è a volte attraente a volte insignificante, proprio come molte donne in carne ed ossa), disperatamente innamorata di un uomo che non prova nulla per lei e che la usa.
Molto efficaci i disegni dell'autore romano, eccellente nel caratterizzare i personaggi (il volto malvagio di Weiss, la bonomia di Honest Joe, l'aria da scugnizzo di Felix), e veramente bravo nel rendere la selvaggia bellezza dei ghiacci della Groenlandia.

[S.P.]

I cavalieri del Graal

di Moreno Barattini e Gallieno Ferri
Zagor Speciál n. 10
Maggio 1998
128 tavole
Giudizio: *****

Il Graal, simbolo di una saggezza irraggiungibile, oggetto mistico ed esoterico, è uno dei miti più affascinanti dell'Occidente. E non poteva che finire sulle pagine di Zagor, serie che, ben prima di Martin Mystère, ha sempre amato reinterpretare i miti.
Questo speciale, scritto da Moreno Barattini e disegnato da Gallieno Ferri, segna anche il ritorno di Lord Ibera Whyndam, della sua bella moglie Kee-Noah, e del loro amico Piotr Berukoff. Secoli prima, alcuni cavalieri templari (l'ordine militare della Chiesa Cattolica), per sfuggire alla persecuzione del re di Francia Filippo il Bello, erano salpati dal porto di La Rochelle, in Francia, sbarcando quindi in America. Qui erano stati accolti dagli indiani Mandan. Infatti, la pianta delle capanne dei Mandan è circolare, come gli edifici templari, e fra i Mandan c'erano molte persone dalla pelle chiara. Probabilmente, i templari hanno nascosto il Graal nelle terre dei Mandan. Adesso, però, i Mandan sono stati quasi tutti sterminati e i sopravvissuti vivono nella foresta di Darkwood. Tra di essi c'è Kee-Noah: suo padre era un capo Mandan, e lei sa dove si trova una "grande casa di pietra" dove è custodito il Graal. Accetta di portarvi Graham Rosencratz, uno studioso che ha incontrato il pittore George Catlin a Londra e dai suoi racconti di "indiani simili ai bianchi" ha dedotto che i templari avessero raggiunto le terre dei Mandan. In realtà, Rosencratz è il maestro di un ordine pseudo-templare e vuole impadronirsi dei tesori dei veri templari. Lui e i suoi uomini (con armature medievali) rapiscono Kee-Noah e Bess, e li fanno portare a un lago a forma di croce dove sorge la costruzione templare. Zagor, Cico e Berukoff li seguono. Sono aiutati da un *trapper* che vive nella zona e che mostra di conoscere benissimo il Graal. Rosencratz e i suoi raggiungono con Kee-

Noah il castello, ma questo crolla, e vi trovano la morte. Zagor salva l'indiana, ma Percy vi rimane intrappolato con Rosencratz. In realtà, Percy è Perceval, il cavaliere che aveva ritrovato il Graal e che si è unito ad esso sul piano spirituale. Perceval chiama il Baforneto, che non è un demone adorato dai templari, come si sosteneva, ma un guardiano al servizio del Graal. E il Baforneto si prenderà cura di Rosencratz...

Burattini ha saputo fondere egregiamente spunti storici (la mostra dei quadri di George Catlin, la fine dell'ordine templare), con altri esoterico-letterari (il Graal, il Baforneto, la Cerca, i racconti del Ciclo Bretone), integrandoli alla perfezione nell'universo zagoriano. Del resto, Zagor per molti versi è un diretto discendente dei cavalieri arturiani (da inoltre prova di conoscere molto bene il ciclo carolingio, grazie agli insegnamenti della madre). Bella la scelta di nomi dalla forte connotazione esoterica: Rosencratz è il nome dell'antico ordine esoterico dei Rosacroce, attivo anche oggi; Wolfram, tirapiedi di Rosencratz, ha il nome di Von Eschenbach, l'autore del Parsifal, opera arturiana di carattere esoterico legata al mondo dei templari. Le vicende dei templari e del Graal sono raccontate in maniera brillante, senza cadere nel didascalico, come capita in molte (troppe) storie di Martin Mystère.

Ferri, dal canto suo, è in ottima forma: splendida è la sua interpretazione delle avventure di Perceval, probabilmente ispirata dal Principe Valiant di Hal Foster, eccellente fumetto di ambientazione arturiana. Ed è molto efficace la sua caratterizzazione di Percy Knight: ha un viso giovane e insieme antico, di grande nobiltà: il viso di un vero cavaliere della Tavola Rotonda. In conclusione, uno dei migliori *annual* zagoriani, con un finale ricco di poesia. Il sottoscritto ha letto in anteprima il soggetto della storia (se vi interessa, nostro è il suggerimento del nome del lago vicino al quale inizia la storia, Sha-Ka-Ree), ed era un discreto soggetto, ma non lasciava presagire che si sarebbe trasformato in una storia così affascinante. Merito sicuramente dei disegni di un Ferri molto ispirato, ma anche della sceneggiatura di Burattini, che ha aggiunto particolari non previsti nel soggetto (in originale, Percy Knight non era Perceval, e non c'era il Baforneto). Chiudi, forse il magico influsso del Graal ha spinto gli autori a dare il meglio di se stessi, trasformando quest'avventura in un bellissimo racconto della Tavola Rotonda.

[S.P.]

Trampy in: Il colpo della pistola

di Moreno Burattini e Gallieno Ferri
Albo speciale allegato
a *Zagor Special* n. 10
Maggio 1998
32 tavole
Gradimento: ****

Trampy è un vero artista della truffa, ma in fondo è anche un *character* positivo e altruista: egli rifiuta le regole canoniche della società occidentale e a volte cerca di "debellarne" le storture (come accade in questo albo). "Per mille sotterfugi! In confronto a un simile gaglioffo [Trampy si riferisce a Isidor Dodin, sospettato di aver venduto armi agli indiani ed usare uno stratagemma patentato, N.d.R.], io sono solo un imbroglione dilettante...", pensa il Nostro a pagina 13. Trampy, che Burattini utilizza per realizzare una gradevole "variazione sul tema", è una sorta di *deus ex machina* ironico e beffardo: le sue gesta grottesche, esilaranti imprese tolgono le malinconie e indicano una via per non arrendersi all'egoismo e all'arrivismo. Efficacissimi i disegni di Ferri.

[G.B.]

Il diabolico Mortimer

di Moreno Burattini e Gallieno Ferri
Zenith Gigante nn. 445-447
(*Zagor Gigante* nn. 394-396)
Maggio - Luglio 1998
219 tavole
Gradimento: *****

«Qui, a New York, ancora tutti parlano dell'arrivo in città di un uomo della Frontiera dal nome assai strano, Zagor, il quale ha letteralmente scatenato un putiferio per aiutare un suo amico, un certo conte di Lapalette. Questo Zagor è un personaggio assai indecifrabile: si dice un paladino della giustizia, ma non ha esitato a schierarsi contro il temutissimo Malcovich (che ha fama di poliziotto duro e implacabile) e a stringere amicizia con un individuo dalla dubbia reputazione, il già citato conte di Lapalette. Però, miei ipotetici lettori, il nostro umile cronista ha potuto vedere di persona lo Spirito con la Scure (così lo chiamano gli indiani della zona di Darkwood, come ho saputo dal suo inseparabile amico meticcio Cico Cayetano y Gonzales y Ramírez... e basta qui con i nomi, altrimenti avrei dovuto occupare per intero questo libretto), e vi assicuro che è dotato di una personalità straripante. Nello stesso periodo, qui a New York, ha iniziato ad agire, inizialmente indisturbato e ignorato da tutti, un diabolico genio del crimine, un certo Mortimer. Per motivi ancora non completamente chiariti, Zagor e Mortimer hanno finito per incrociare le proprie strade. Il modo in cui l'eroe è riuscito a sconfiggere il geniale criminale, senza conoscerne il volto e la vera identità, ha stupito l'intera città, scontrandosi nella leggenda. Questi avvenimenti ci sono stati riferiti da un gaiato Malcovich. In realtà, miei ipotetici lettori, il cronista non ne aveva affatto motivo: l'uomo di Darkwood, infatti, è praticamente riuscito da solo a mettere il 'sale sulla coda' al criminale, ridicolizzando su tutta la linea il poliziotto!». Queste notizie, lettori di *Darkwood Manor*, le abbiamo trovate su un libretto (ben più lungo e articolato) sul tipo di quelli scritti da Joe Gould (per saper chi sia andatevi a leggere "Il mistero della Grande Mela", *Martin Mystère* nn. 183-184), realizzato da un misterioso Jean Pierre De Belardine. Evidentemente il Nostro Zagor ha lasciato tracce del suo passaggio a New York... magari in una dimensione alternativa alla nostra! Una dimensione che troviamo nelle pagine dei fumetti targati Bonelli, tra cui ha un posto preminente, nel cuore dei lettori, la serie *Zagor Gigante*. Moreno Burattini e Gallieno Ferri, in questa avventura, ci hanno raccontato del titanico scontro a distanza tra Zagor e Mortimer. Quest'ultimo è un *villain* di grandezza epica e, dopo che Nat Mundo è definitivamente tornato dalla parte dei "buoni", si candida come l'unico avversario (a parte i classici Hellingen e Rakosi il Vampiro) capace di mettere seriamente in difficoltà il Nostro eroe. Mortimer è un personaggio dalla personalità multiforme e complessa (degno erede dei suoi antenati letterari quali Rocambole e Fantômas): non esita

infatti a far sacrificare un povero negro e a spingere la sua donna (Sybil) sotto le coperte di un altro per di raggiungere i propri scopi. Le trovate che Mortimer ha organizzato per mettere a segno i suoi colpi sono di una perversa genialità! Di fronte a un simile, camaleontico avversario, Zagor mostra ancora una volta la sua intelligenza sopraffina, irrompendo nell'ambiente newyorchese come un autentico uragano: straparla e umilia il tenente Malcovich e, infine, risolve il caso, scagionando se stesso e Lapalette dalle accuse che gli erano state avanzate. Senza dimenticare che Burattini (dalle idee sempre più innovative), da estimatore dello stile noltittiano, non si è dimenticato di alleggerire la tensione con spruzzate di sano umorismo: ha recuperato alla perfezione il personaggio di Lapalette e, *last but not least*, ha aggiunto un nuovo pezzo al divertentissimo repertorio cichiano ("Ode a un genio sottovalutato" è un autentico gioiellino). Ferri, infine, dipinge bellissimo le strade della New York dei primi decenni del secolo scorso, sia gli squallidi e laidi bassifondi, sia gli eleganti palazzi di Park Avenue, sia le tipiche taverne del porto (popolate da uomini disperati o terribilmente perfidi). «Nel frattempo - conclude De Belardini - un certo reverendo Latimer (o Mortimer?) se ne va via tranquillamente con il suo calesse...».

[G.B.]

Cico soldato

di Moreno Burattini
e Francesco Gamba
Speciale Cico n. 17
Giugno 1998
128 tavole
Giudizio: ****

Il 17 è un numero che solitamente porta sfortuna. Ma non è stato così per questo diciassettesimo speciale cichiano, realizzato dalla collaudata coppia Burattini e Gamba. Con "Cico soldato" Burattini rinverdisce i fasti di "Cico detective", "Cico sull'isola del tesoro" e "Cico galeotto", con risultati anche superiori. Lo sceneggiatore, in questo cancrino albo di Cico, nella figura del sergente istruttore Muller (il quale, come da copione, è duro e intransigente con la truppa), fa la parodia del film "Soldato gentilcorno" e di quelli realizzati su quella falsariga. Ma soprattutto, Burattini fa vivere al pancione un'avventura "galante" con una formosa fanciulla, figlia di un generale: Cico per poter ambire alla "mano" della ragazza è costretto ad arruolarsi nell'esercito e... "uscirne" possibilmente con il grado di colonnello! Incredibile a dirsi, ma ci riuscirà! Uno speciale notevole, dotato di un umorismo viscerale e sanguigno, molto "fisico"; un tipo di comicità dal gusto *rétro*, ma comunque sempre interessante e piacevole. Ma entriamo nel merito del racconto commentando alcuni brani della sceneggiatura. Con le esilaranti sequenze in cui Cico "ottiene" - con abbondanza d'acquavite! - l'agognata promozione al grado di colonnello, Burattini prende in giro amabilmente gli assurdi regolamenti del mondo militare, come fece Nolitta in "Cico Story (1979). Inoltre, la *gag* in cui Cico fa infuriare il colonnello "Tromba d'aria" (in cui Burattini ha parodiato una situazione vissuta da lui stesso durante il servizio militare) è d'antologia della comicità a fumetti, anche grazie alla resa grafica di Gamba, che ha dotato i personaggi di una mimica eccellente. L'autore, in questo albo, ha raggiunto i livelli dei tempi migliori, quando illustrava a iosa le divertenti scenette, ideate da Lavezzolo, che allietavano le avventure de Il Piccolo Ranger.

[G.B.]

La corsa sul fiume

di Moreno Burattini
e Raffaele Della Monica
Almanacco dell'Avventura 1999
Ottobre 1998
94 tavole
Giudizio: ***

A Darkwood, nei pressi del fiume Susquehanna, si sta svolgendo il *meeting* annuale dei *trapper*, cui partecipano, come di consueto, anche Zagor e Cico. La festa, però, si interrompe bruscamente nel momento in cui lo Spirito con la Scure e i suoi amici vengono coinvolti nella sfida senza esclusione di colpi che si sta svolgendo tra due commercianti di pellicce, l'onesto Carpenter e lo spietato e ideale Bridge. Già indebitato per suo conto, e ulteriormente danneggiato dal sabotaggio portato alla sua imbarcazione, la "Rosebud", da parte di Bridge, il povero Carpenter viene a sapere da un *trapper* che un mercante di Harrisburg è alla ricerca di un ingente carico di pelli per completare una spedizione in Europa: l'affare, che si prospetta quanto mai redditizio, suscita ovviamente anche l'interesse di Bridge, che brucia tutti sul tempo e, a bordo della sua "River Arrow" e in compagnia del proprio equipaggio (due elementi del quale si sono nel frattempo macchiati dell'omicidio di Jed e del ferimento di Quattrocchi, entrambi uomini di Carpenter), parte di notte alla volta di Harrisburg. Zagor, Cico, Carpenter e alcuni componenti della "Rosebud" decidono allora di imbarcarsi a loro volta e di riacciuffare l'arcigno Bridge (sorta di pirata Barbanera dei fiumi) per impartirgli la lezione che si merita. Durante l'inseguimento, il Signore di Darkwood e i suoi sodali debbono fronteggiare numerose insidie, dal superamento di alcune rapide all'attacco di un manipolo di pellerossa inferocitisi dopo essere stati aggrediti dagli uomini di Bridge. Quando la situazione, per Zagor e compagni, sembra ormai compromessa, la vendetta degli indiani, veri e propri *deus ex machina* di questo episodio, si abbatte su Bridge e la sua ganga con inaudita violenza, mietendo d'impaccio i nostri eroi.

Discreta storia d'azione sorretta dai disegni, davvero molto buoni, di Raffaele Della Monica, abile sia nella caratterizzazione dei comprimari (uno dei quali, il già citato Jed, ricorda nell'abbigliamento il River Bill di Guido Nolitta e Francesco Gamba) che nella resa delle scene più dinamiche.

[G.P.]

* = Scarso	**** = Buono
** = Mediocre	***** = Ottimo
*** = Sufficiente	****** = Capolavoro

Zagoriana

a cura di Sergio CLARENTI

Sono in pochi a ricordarne l'esistenza ma, quando vennero distribuiti nelle cartolerie, nelle edicole e nei negozi di giocattoli di tutta Italia (correva l'anno 1978), i trasferibili della collana "Calcarelli" non mancarono di suscitare la curiosità e l'interesse sia dei bambini che dei collezionisti di materiale bonelliano. Tra i personaggi utilizzati come soggetti di questi trasferelli figurava infatti anche il nostro Spirito con la Scure, cui, a quanto ci risulta, vennero dedicati due differenti fogli di trasferibili, di uno solo dei quali ci sono tuttavia note le caratteristiche (quello con Titan, che vedete riprodotto in questa pagina grazie al socio Filippo Tani, che ha gentilmente messo a disposizione un pezzo tra i più rari della sua collezione). Se, tra i nostri iscritti, ve ne è qualcuno che sia in possesso del secondo trasferibile (i cui protagonisti dovrebbero essere Zagor e Bela Rakosi), gli saremmo dunque grati se volesse inviarcene una copia. Ricordiamo che i "Calcarelli" erano pubblicati dalla Interpress Italia S.r.l. di Milano e che direttore della collana era stato il compianto critico di fumetti Franco Fossati.

Uno dei due "Calcarelli" pubblicati dalla Interpress Italia S.r.l.

Spostiamo ora l'attenzione da Zagor a colui che dell'eroe di Nolitta e Ferri è, da diversi anni, uno dei massimi artefici: Moreno Burattini. A Moreno, in segno di riconoscenza per il continuo sostegno da lui fornito allo "Zagor Club", rendiamo un doppio omaggio, ripubblicando una simpatica foto che lo ritrae nei panni del Giustiziere di Darkwood (apparve, addirittura sotto forma di *poster*, all'interno del numero datato settembre-ottobre 1991 della *fanzine* modenese *Marvel Series Notiziario*) e un breve scritto di Giuseppe Pollicelli in cui il nostro Presidente si è divertito ad imitare lo stile di scrittura, ricco di dotte citazioni, del papà di Bartitta il Collezionista.

L'impareggiabile Moreno Burattini nei panni dello Spirito con la Scure.

Il nuovo corso zagoriano

"Si vis pacem para bellum", avrebbero detto con la consueta saggezza i nostri antenati. Proprio questa frase deve avere avuto in mente Sergio Bonelli quando ha pensato a un rilancio in grande stile di Zagor. Infatti, se voleva essere lasciato in pace dagli zagoriani (come me) che chiedevano avventure finalmente all'altezza della tradizione dello Spirito con la Scure, doveva passare al contrattacco lanciando sceneggiatori davvero di talento (come me).

È pur vero che lo stesso Orazio diceva: "Quandoque bonus dormitat Homerus", vale a dire "è ammissibile che qualche volta sonnecchi perfino il grande artista", ma Toninelli aveva cominciato a sonnecchiare un po' troppo.

Io invece sono veramente "figlio" di Nolitta (nonché fratello di Zagor e quasi cognato di Cico) e, come si dice, "qualis pater talis filius". Non per nulla, io sono considerato il vero "genius loci" di Campi Bisenzio e se anche c'è qualcuno che insinua che io sia un pedissequo imitatore di Nolitta, ebbene rispondo "beati monoculi in terra caecorum": fuor di metafora, sempre meglio essere un onesto imitatore che Daniele Nicolai.

Indubbiamente, il mio arrivo può avere tolto spazio ad altri possibili sceneggiatori zagoriani, ma "mors tua vita mea", e se poi ci si meraviglia che io sia, benché ancor giovane, lo sceneggiatore principe dello Spirito con la Scure, tosto affermo con Virgilio "audaces fortuna iuvat".

Pseudo - Moreno BURATTINI

Da *Kamikaze* n. 1, supplemento semestrale a *Le Nuove Libertà*, Ed. Parlamento Multimedia, Roma Inverno 1993, p. 50 (apparso anche nel volume "Quisquilie letterarie" di Giuseppe Pollicelli, Ed. Mefisto, Roma ottobre 1997, p. 6).

•

Le mura di Jericho (quarta parte)

di Moreno BURATTINI, *con illustrazioni di Massimo* PESCE

Riassunto delle puntate precedenti

A Jericho, città di frontiera, arrivano Buzz Dutch e Wes Greene, due bounty killer sulle tracce del medesimo uomo. Il ricercato è Percival March, accusato di furto, fuggito da Chicago con il bottino e la famiglia. Anziché al fuggitivo, però, Greene tende un agguato al collega e lo uccide, facendo ricadere la colpa sulla stessa March: vuole così liberarsi di un rivale e far aumentare la taglia sul ricercato, che lui frattanto ha catturato e tiene prigioniero in una grotta. Due pellirosse Sauk, però, trovano Percival e lo liberano. Greene si rivolge agli indiani e poi va alla ricerca del fuggitivo. Alcuni giorni dopo, Zagor e lo sceriffo di Jericho, Samuel Reilly, raggiungono il carro della famiglia March accampato sulle alture fuori città. Inaspettatamente, la moglie di Percival, Rhoda, mostra loro il cadavere sfigurato di Greene, che lo sceriffo riconosce per la folta barba. Il bounty killer, infatti, ha raggiunto March un paio del carro, i due hanno lottato finendo entrambi in un burrone. Rhoda mostra a Zagor e a Reilly il marito rimasto ferito nella caduta: l'uomo delira parlando di una grotta e di due indiani, e sembra aver perso del tutto la memoria.

«Zagor guardò di nuovo Percival seduto sul pagliericcio della cella, con lo sguardo basso verso il pavimento...».

1. Sul piede di guerra

Zagor guardò di nuovo Percival seduto sul pagliericcio della cella, con lo sguardo basso verso il pavimento, il busto chino piegato in avanti, le braccia appoggiate sulle ginocchia, le mani intrecciate e poi lasciate penzoloni.

L'uomo aveva lo sguardo perso, più che spento. La faccia era quasi senza espressione, sotto la vistosa fasciatura alla testa.

I singhiozzi di Rhoda scossero lo Spirito con la Scure e lo fecero voltare verso l'ufficio dello sceriffo, dal quale proveniva. Zagor percorse il piccolo corridoio e si affacciò nella stanza, dove Sam Reilly sedeva dietro la sua scrivania, intento a redigere un verbale d'arresto pieno di cancellature e di macchie d'inchiostro. Cico, in piedi accanto a lui, guardava quel che l'altro scriveva arricciando il naso con aria critica. Rhoda March piangeva su una panca appoggiata contro la parete.

– I vostri figli devono ancora mangiare! – Chiese Zagor, rivolgendosi alla donna.

– Gli daremo il pranzo in albergo. – Rispose Rhoda, alzando lo sguardo lacrimante. Poi si asciugò gli occhi con il fazzoletto che teneva raggomitolato in una mano. Con quello si soffiò anche il naso. Quindi domandò a Zagor:

– Perché non gli torna la memoria! ...Quando si ricorderà chi è... e chi sono io? –

– Non lo so. – Replicò Zagor – In casi come quello di vostro marito si dice che, se la memoria non torna subito, è difficile sperare in un recupero veloce. E sono già passati quattro giorni. –

Fra due c'è il processo... Percival deve potersi difendere! ...Dite che cosa è successo, che non è stato lui a uccidere quel Buzz. –

– Le prove però ci sono, signora March..... – sbottò lo sceriffo alzando il volto e fermando la penna sul foglio – ...e visto che Buzz era un *bounty killer* e vostro marito faggiva con un avviso di taglia sulla testa, c'è anche il movente! –

Reilly tornò ad abbassare gli occhi sul verbale e vide che dove aveva fermato la penna si era depositata una bella d'inchiostro. Serrò Cico trattenere a stento una risata e si rifiutò di fulminarlo con uno sguardo.

Rhoda raggomitolò di nuovo il fazzoletto nel pugno, stringendolo fino a farlo diventare come le dita.

– La taglia sarebbe se dovuto metterla su mister Kaplan. – Sibilò la donna.

– Chi è mister Kaplan? – Chiese Zagor avvicinandosi.

– Il proprietario della farmacia dove Percival lavorava come commesso, a Chicago... – rispose Rhoda – e moglie, dove lavorava come schiavo. Kaplan era dispotico, un vero aguzzino! Sfruttava mio marito in ogni modo, gli dava una paga irrisoria facendola pesare, però, come un'elemosina... ci ha costretti alla fame per anni! –

Una lacrima silenziosa e solitaria scivolò, calda, sulla guancia sinistra della donna.

– Potevate andarvene altrove. – Commentò lo sceriffo.

– Credete che non ci abbiamo pensato? Era il nostro sogno. Ma il più piccolo dei miei figli è stato a lungo ammalato. Kaplan ci passava le medicine per curarlo, usandole come mezzo per trattenere Percival con sé. –

- Perché gli interessava tanto? -
- Era un commesso esperto, abile nei disegni e nella confezione dei pezzetti... Kaplan non avrebbe potuto sostituirlo tanto facilmente, eppure poteva servirsene per un mezzo di pace. –
- Se vostro marito era così bravo, avrebbe potuto trovarsi un'altra farmacia dove lavorare. –
- A Chicago, nel suo ambiente, Kaplan doveva legge... nessun altro farmacista avrebbe assunto Percival, rimendosi contro di lui!
- Capisco. Una situazione senza uscita -
- Quando il bambino è guarito, abbiamo deciso di lasciare la città... volevamo aprire una farmacia tutta nostra in qualche posto della frontiera. Ma per farlo ci servivano dei soldi. E non li avevamo. -
- E allora vostro marito li ha rubati a Kaplan? -
- Si è soltanto ripreso gli arretrati delle paghe che gli spettavano e che Kaplan non gli ha mai dato. –
Lo sceriffo ferrò di nuovo la penna e tornò a fissare la diversa.
- In ogni caso, fra due giorni non lo processeranno per quel furto, ma per omicidio. – disse. E sul foglio gocciolò un'altra macchia di inchiostro.
- Burr non l'ha ucciso lui... e Groove è caduto da solo nel burrone. – Replicò Rhoda.
Zagor si stava massaggiando il mento, pensieroso, ascoltando. Senza dirlo e disse, rivolto verso Reilly:
- Questo lo credo anch'io, Sam. L'ho già detto... March non si è certo buttato di sotto per uccidere il suo avversario. Sono caduti giù tutti e due a causa del buio... senza accorgersi del pericolo. – Zagor fece una pausa, come per riflettere prima di parlare ancora, e poi soggiunse – E se devo essere sincero, comincio ad avere dei dubbi anche sulla morte di Burr. -
Lo sceriffo fece un sobbalzo così violento che un ginocchio gli urtò contro il tavolo. Il calamaio si rovesciò e l'inchiostro colò sul verbale.
- Che cosa vuoi dire? – Chiese Reilly sgranando gli occhi.
Anche Cico parve sorpreso.
- Che Burr potrebbe davvero non averlo ucciso Percival. – Rispose Zagor.
- Questa poi! – Sbottò il messicano – Non saranno tutti gli indizi? -
- Già... proprio perché potrebbero essere stati sistemati da qualcuno. -
- Da chi! -
- Da Groove, per esempio. -
Rhoda March guardò Zagor con occhi spiritati. Reilly rialzò il calamaio ma non si accorse che l'inchiostro, dopo essere colato sul tavolo gli stava gocciolando sui pantaloni. Cico si grattò la testa, perplesso.
- Ascoltatemi... - spiegò lo Spirito con la Scure - ...non dico che le cose siano andate proprio così, ma voglio proporvi una ricostruzione dei fatti diversa da quella che abbiamo data per buona finora. –
- Sentiamo. – Sospirò lo sceriffo.
- C'è qualcosa che non è chiaro, e sono le tracce lasciate dalle botte da Percival durante il delirio. Ve le ricordate, no? –
- Sì. Farfugliava di una grotta e di certi indiani. -
- Esatto. Ora, noi non sappiamo dove March è stato durante il periodo in cui lo abbiamo cercato senza trovarlo da nessuna parte... prima di ricongiungersi con Groove alle calcagna. Giusto? -
- Giusto. E su lo sai? -
- Potrebbe essere stato prigioniero in una grotta da dove lo hanno liberato gli indiani... come ha cercato di dirci. -
- Prigioniero? -
- Già... - proseguì Zagor - ...tenuto lì dentro da Groove, che pensava di consegnarlo allo sceriffo solo dopo che la taglia fosse aumentata al prezzo giusto. E, per farla lievitare ancora, qualcuno ha ucciso Burr, trovando il modo di far incolpare Percival. Gli indiani gli hanno sotto le uova nel paniere e gli è toccato inseguire la preda fuggita dalla gabbia... facendo poi la fine che sappiamo. –
– Troppo complicato! – Sbottò lo sceriffo, dando un pugno sul tavolo che fece traballare di nuovo il calamaio, che non schizzò inchiostro solo perché era già vuoto – Non dico che sia impossibile, ma perché devi andare a pensare una cosa del genere quando esiste una spiegazione molto più semplice che ti va in piedi alla perfezione! -
– Per un motivo ben preciso. - Rispose Zagor - Perché sono convinto che abbia ragione Rhoda quando dice che suo marito, anche è stato accusato di essere un ladro, certamente non è un assassino! -

Il villaggio dei Sauk sorgeva presso la riva di un torrente. Le capanne erano legge coperte di stuoie di canne e di cortecce. Alcune avevano sul davanti delle tettoie di canniccio. Fra le costruzioni non si vedeva nessuno. Guerrieri, squaw e bambini sembravano scomparsi, come se il luogo fosse stato abbandonato. Ma il silenzio portava grida, pianti e lamenti. Venivano da un *canalone* non distante, più a valle, dopo che il torrente aveva fatto due anse. Lì sorgeva il cimitero della tribù. Fra grandi rocce aguzze e aeree, al riparo di una scogliera scoscesa e fuori dalla portata delle piene del corso d'acqua, si ergevano bassi catafalchi di pali sottili, atti a sorreggere il giaciglio per alcune decine di cadaveri avvolti in pelli cotte dal tempo, molte così fragili da lasciare scoperti quasi per intero gli scheletri dei morti più antichi. Due catafalchi appena costruiti esponevano invece due corpi appena composti dentro mantelli, fasce e turbanti, scesi attorno a mezzanotte che non si sarebbero mai più mossi.
Una piccola folla silenziosa faceva da cornice al piccolo corteggio di alcune donne: una madre, due mogli, due figlie, che si strappavano i capelli e si graffiavano le guance e le mani, gridando e gemendo.
Un pellerossa robusto, non più giovane, dal volto rugoso bruciato dal sole, con sulle spalle un mantello di pelle di cervo, sul petto un collare di pelo di lontra con una collana di artigli d'orso cucita sopra, e un turbante piumato in testa, interruppe la panoramica con un solenne gesto del braccio.
- Che i Sauk ascoltino Kyyo'Kaga, il loro capo! – Disse.
Un diffuso brusio si sollevò soprattutto, poi crebbe come un'onda in prossimità della spiaggia, poi si infranse, sfumò in un sussurro e si spense.
- Il sangue di due nostri guerrieri grida vendetta presso gli dei! – disse, o meglio proclamò l'uomo con il turbante piumato. I guerrieri più vicini annuirono. Kyyo'Kaga guardò verso i catafalchi su cui giacevano i cadaveri che le donne piangevano, inspirò profondamente come per avere polmoni più pieni e dare maggiore sonorità al suo discorso, poi proseguì:
- Il Grande Spirito non tarderà a mostrarsi benevolo verso il popolo Sauk finché i ragni bianchi non avranno pagato caro il loro gesto! -
I Ragni, *Wihiz*, così molti Sauk chiamavano gli europei fin dai tempi dei primi contatti con gli invasori della loro terra. Non era un dispregiativo, inventato per sottolineare la *velenosità* o l'insidiosità dei nuovi venuti. Era piuttosto un compliacere. Tutti i pellerossa vittoriosi la cui pericolosità sarebbe, ingegnosi e astuti proprio come i ragni, che sanno costruire complicatissime ragnatele con cui imprigionare gli altri insetti mentre loro ci camminano sopra senza danno. Gli uomini bianchi divennero così i *Wihiz*.
Peccato che fra le cose che sapevano costruire ci fossero anche i battenti sonanti, le armi da fuoco. Le stesse che avevano ucciso il giovane guerriero e il vecchio cacciatore.
- Nessun Sauk avrà pace fino a quando l'assassino dei nostri fratelli non sarà stato scalpato... e la sua capigliatura esposta su una lunga asta piantata al centro del nostro villaggio! ...E se non avremo la sua, la sostituiremo con quella di altri ragni, tutti quelli che attraverseranno il nostro territorio fino a quando i corpi sui catafalchi non avranno finito di consumarsi! -
Kyyo'Kaga pronunciò le ultime parole con l'ovvia dovuta a una dichiarazione di guerra. I Sauk la interpretarono proprio in questo senso. Le grida si levarono al cielo come scoppiate dalle braccia tese che agitavano le lance.

Zagor non era un cavaliere eccezionale. Non perché non ne avesse i mezzi, solo che non gli capitava frequentemente di cavalcare. La sua capanna sorgeva su un isolotto al centro di una palude chiamata Mo-hi-la, ovvero "terra circondata". Gli indiani, che chiamavano Zagor lo "Spirito con la Scure", consideravano quel luogo come il regno degli spiriti e si guardavano bene dall'addentrarvisi. In più, chi non conosceva alla perfezione il percorso da fare per guadare l'acqua attorno all'isolotto rischiava di sprofondare nelle sabbie mobili. Era quasi impossibile muoversi a cavallo, il motivo perciò le Spirito con la Scure non aveva una sua cavalcatura. La palude, poi, era il cuore della sterminata foresta di Darkwood, un luogo selvaggio coperto da un fittissimo intrico di alberi, accidentato da montagne e burroni spostanti in canoa o a piedi sopra era più semplice che trascinare un quadrupede su e giù per le scarpate ricoperte di un manto di folto sottobosco. Solo là dove la foresta si diradava, allargandosi in ampie radure che finivano per aprirsi verso le grandi praterie, solo là si poteva usare il cavallo con evidente vantaggio. Per questo Zagor cavalcava poco. Adesso però lo faceva. Non c'erano foreste attorno a Jericho, le alture erano spoglie e i cavalli potevano percorrerle lungo sentieri disegnati dagli zoccoli di quelli che andavano e tornavano verso o dalla città. Come nei giorni precedenti, il cavallo glielo aveva prestato Sam Reilly.

Questa volta, a dire il vero, un po' a malincuore. Lo sceriffo aveva storto la bocca alla notizia che Zagor sarebbe partito verso il villaggio dei Sauk.

- Vuoi andare nel territorio degli indiani? – Aveva chiesto Reilly spalancando gli occhi.

- Sì. Il pellerossa rammentati da March nel suo delirio non poteva essere che Sauk. Ci sono solo loro su quelle montagne. Mi farò dire se sanno niente di una certa giovane e di un uomo che vi era dentro. –

- Sei pazzo! Ti stai attaccando al farfugliamento di un uomo che ha battuto la testa tanto forte da aver perso la memoria... se ne rendi conto? -

- Appunto. Non può difendersi da solo. Qualcuno deve farlo al posto suo. -

- Il processo ci sarà fra due giorni... è già stato stabilito e io non ho il potere di rimandarlo! –

- Due giorni mi bastereno. -

Reilly si era passato una mano sulla fronte sudata, usando il sudore per ungersi i capelli come se fosse stato brillantina. E si era voltato con veemenza verso Cico.

- Cico! Convincilo tu che sta facendo una stupidaggine! –

- Io? È una vita che cerco di farlo ragionare ma fa sempre di testa sua! La stupidaggine l'ho fatta io quando ho accettato di fargli da segretario. -

Lo sceriffo aveva stretto un grugnito.

- Sei un dannato testone, Zagor! Io... -

- Tu prestami il cavallo e non pensarci più! -

Quando era salito in sella, prima di spronare la cavalcatura verso le montagne, Zagor aveva salutato con un gesto Cico e lo sceriffo, poi il suo sguardo si era fermato sulla finestra dell'ufficio. C'era Rhoda March a guardarlo attraverso i vetri. Impossibile, ovviamente, ma con gli occhi pieni di gratitudine.

Quegli occhi lo Spirito con la Scure li ricordava ancora, mentre cavalcava sulle terre dei Sauk cercando di far attraversare al cavallo il torrente che ne segnava il confine. I Sauk non erano una tribù particolarmente bellicosa. Zagor sperava di venire accolto amichevolmente. Però, mentre cavalcava fra gli alberi di una piccola macchia attraversata dalla pista, provò all'improvviso una strana sensazione di pericolo. Gli capitava, a volte, di avere presentimenti del genere. E di rado, per non dire mai, gli giungevano senza ragione.

C'era qualcosa che non andava. Una minaccia in agguato.

Zagor guardò istintivamente attorno a sé. Sentì l'aria sibilare e si abbassò istintivamente di lato, quasi gettandosi giù dal cavallo, per schivare una freccia diretta verso di lui.

- Per mille scalpi! – esclamò, portando la mano a impugnare la scure.

Da due diversi alberi davanti a lui, sei o sette guerrieri Sauk saltavano giù con le armi in mano. Due avevano gli archi, altri dei tomahawk, altri le lance, solo uno imbracciava il fucile. Una lancia fu scagliata subito contro di lui, ma contro il cavallo: per appiedarlo e impedirgli di fuggire. Zagor, però, aveva già in pugno la sua scure. Fu con quella che riuscì a colpire al volo l'asta in arrivo, sibilante, e a deviarla verso il suolo.

«Si ergevano lugubri catafalchi di pali sottili, erti a sorreggere il giaciglio per alcune decine di cadaveri...».

Il cavallo si impennò, imbizzarrito. Nitrì sonoramente, spaventato dalle grida dei pellerossa. Zagor non tentò neppure di calmarlo, sapeva già e lasciò che fuggisse. Comunque fosse andata a lui, almeno l'animale avrebbe salvato la pelle.

Mentre saltava, una nuova freccia lo prese di mira e lui la schivò, gettandosi a terra. Il pellerossa con il fucile esplose un colpo nella sua direzione. Zagor rotolò su di un fianco, appena in tempo per evitare di essere impallinato. Poi allungò il braccio e scagliò la scure verso l'indiano, colpendolo in pieno fronte e facendolo cadere a terra con il suo fucile. Uno dei Sauk gli era scivolato alle spalle e, da lì, gridando, gli era saltato addosso alzando il tomahawk. Zagor se ne accorse, gli bloccò il braccio armato e lo fece volare sopra di sé, facendolo piombare a terra davanti ai propri piedi. Si chinò e lo sollevò servendosene come scudo.

- Fermatevi, fratelli rossi! – Gridò in perfetto dialetto Sauk.

Un po' per la sorpresa di sentirsi apostrofare nella loro lingua, un po' per la paura di colpire il proprio compagno, un po' per il tono perentorio della sconosciuta voce dello Spirito con la Scure, i pellerossa esitarono, con le armi in mano rivolte verso Zagor.

- Nessuno di voi mi conosce? Sono Za-gor-te-nay... amico dei pepiti rossi di Darkwood! ...E vengo in pace! -

Uno dei Sauk si volse verso i compagni.

- Wauh! Za-gor-te-nay... lo Spirito con la Scure! -

Uno degli altri indiani abbassò la lancia di cui era armato.

- E' vero... ho sentito descrivere il suo costume, e a lungo ho udito parlare di lui! -

(fine della quarta parte)

Michele Pepe

Zagor News

a cura di Daniele BEVILACQUA

◆ *Dime Press - Magazzino bonelliano* n. 19. Ed. Glamour International Production. Firenze maggio 1998 (pp. 98 b/n, con copertina a col., 15,5 x 21, bross., £. 6.000).

Ricco come sempre di contenuti utili e preziosi per tutti gli estimatori del fumetto bonelliano e non solo, il fascicolo primaverile del magazzino bonelliano si segnala per numerosi accenni a Zagor e al suo mondo fantastico. Nell'ordine, ricordiamo l'articolo del nostro Giuseppe Pollicelli "Perché sian donne" (pp. 20-24), che prende in esame rapporto tra i personaggi della S.B.E. e l'universo femminile; quello di Paolo Guiducci "Bonelli all'estero" (pp. 43-50), da cui si possono ricavare preziose informazioni sulle diverse edizioni europee dell'eroe di Darkwood; una riflessione critica di Stefano Priarone sulla lunga storia che ha visto nuovamente in scena il professor Hellingen (recensione destinata inizialmente a *Darkwood Monitor*, quindi "scartata" per semplici ragioni di spazio - e non perché considerata inferiore a quella di Giampiero Belardinelli, secondo quanto scrive l'autore rievocando la genesi del suo pezzo). Da ultimo, "La foresta del D.I.M.E." (1 tav. b/n), una simpatica parodia zagoriana firmata da Filippo Pieri e Tommaso Ferretti, ospitata a pagina 97, nell'ambito del "Post Office" curato da Francesco Manetti.

◆ **"Dodo" n. 94, periodico mensile, Editoriale Giorgio Mondadori, Milano maggio 1998.**

Nella rubrica "Dodo incontra gli eroi del fumetto", a cura di Marco Della Croce, troviamo una scheda sintetica del giustiziere di Nolitta & Ferri e del suo "amico buongustaio" Cico Felipe Cayetano y Lopez y Martinez y.... in arte Cico. La vera chicca però è costituita dalla tavola inedita autoconclusiva, di contenuto umoristico, firmata dall'impareggiabile duo ideatore del personaggio, pubblicata a p. 29. Il Dodo, con un *look* tra Davy Crockett e Pecos Bill, si presenta al rifugio della palude, reclamando un'intervista ai nostri eroi per un quotidiano. La sorpresa che lo stravagante personaggio suscita in Cico è tale da provocargli un esilarante svenimento. Per saperne

di più sull'animale protagonista dello *sketch*, si veda il racconto di Martin Mystère "L'ossessione del reverendo Dodgson" (in *Almanacco del Mistero 1997*, *Collana Almanacchi* n. 22, novembre 1996). Da aggiungersi ai *tabloid* zagoriani già editi, e che presto ripubblicheremo insieme su queste pagine, chi avesse perso il numero in questione, può apprezzare la tavola riprodotta qui sopra.

◆ **"CelleComics mostra-mercato e rassegna nazionale del fumetto *presenta* Avventure nella foresta", a cura di Giovanni Barzio & Sebastiano M. Belgrano. Edito a cura del Comune di Celle Ligure (catalogo della mostra: Celle Ligure, Civica Biblioteca 21 giugno-5 luglio 1998; pp. 32 b/n. com copertina a col., 17 x 24, spillato, s.i.p.).**

Tenutasi nel contesto della seconda edizione di "Navicelle", rassegna estiva di spettacoli ed intrattenimenti per bambini, la recente manifestazione "CelleComics" ha presentato un'esposizione di tavole sul tema "Avventure nella foresta", completata da una mostra-mercato sul fumetto da collezione. Per l'occasione è stato edito, a cura degli organizzatori, un libretto agile ed accurato, di piacevole lettura, destinato al grande pubblico. L'approccio divulgativo non inficia la buona riuscita dell'iniziativa, volta a valorizzare e promuovere il *medium* fumetto. La tematica affrontata offre di per sé una notevole mole di materiale, efficacemente compendiata dagli estensori del catalogo. La foresta, del resto, ha rappresentato un *topos* fantastico per eccellenza sia per il romanzo avventuroso (E. Salgari; E.R. Burroughs), sia per l'universo disegnato, che dal primo ha tratto spesso linfa vitale sin dai suoi albori. Ecco, dunque, sfilare in passerella Tarzan, Jungle Jim, Phantom e tanti altri eroi di carta che hanno affrontato le mille insidie della foresta, fino ai più recenti Pantera Bionda, Akim e Zembla, indimenticati tarzanidi di casa nostra. Ma, a partire dagli anni Sessanta, la foresta classica di ascendenza salgariana lascia il posto a quella nordamericana del Grande Blek e di Zagor - "affascinante ma poco attendibile" -, fino ad arrivare all'Amazzonia di Mister No. Dello Spirito con la Scure in particolare si rammentano le caratteristiche da "uomo della giungla", l'abbigliamento ispirato alla tradizione degli eroi in calzamaglia, unitamente all'originalità del personaggio, la contaminazione dei generi che traspare dalle sue avventure, nonché il "miracolo di longevità" che la sua vita editoriale, "seconda soltanto a quella di Tex", costituisce ad oggi a tutti gli effetti. *Dulcis in fundo*, come potete apprezzare dalla riproduzione qui di fianco, la presenza dell'eroe di Darkwood vivacizza anche il bel disegno di copertina, un'inedita miscellanea che vede riuniti per la prima volta insieme PippoTarzan, Pantera Bionda, Zagor & Cico, Asterix, Tarzan ed altri ancora. La pubblicazione può essere richiesta direttamente all'Amministrazione Comunale.

◆ **"Ufo 1896" di Alfredo Castelli - Esposito Bros, Martin Mystère n. 197, Ed. Sergio Bonelli Editore, Milano agosto 1998.**

Affermare ancora una volta che in casa Bonelli le sorprese non finiscono mai, soprattutto in questa sede, potrà sembrare un banale luogo comune, un deliberato omaggio all'Editore cui ci sentiamo più affezionati. Ma vi assicuriamo che non è così, almeno per questa volta. Chi, infatti, avrebbe potuto immaginare, solo pochi anni or sono, che lo Spirito con la Scure avrebbe fatto una fugace apparizione, anche se solo tra le righe, in un racconto del Detective dell'Impossibile? La sopresa è dunque reale e, ci sembra, ben degna di nota. Ad offrire l'occasione è stato il lungo episodio zagoriano della scorsa stagione (*Zenith Gigante* 376-379), che ha visto il ritorno di Hellingen e in particolare il coinvolgimento al fianco dei nostri eroi dello scrittore Edgar Allan Poe nelle vesti di agente speciale di "Altrove", la segretissima organizzazione governativa, divenuta famosa sullle pagine di *Martin Mystère* e di *Zona X* (nell'ambito del *serial* Magic Patrol). Lo spunto di Bonelli era decisamente interessante e Castelli ha presto legittimato, 'storicizzandolo', l'utilizzo che il curatore di Zagor ha fatto della sua invenzione. Nella storia di Mystère sono rievocate

le vicende dell'intraprendente giornalista del secolo scorso Rudolph Preskett (autore sotto lo pseudonimo di Barnacle Bill di un misterioso tomo giunto ai giorni nostri nelle mani dell'eroe di Washington Mews), che viene informato dai suoi rapitori circa la fondazione della Base, da parte del Presidente Thomas Jefferson e dello scienziato Benjamin Franklin, e i suoi obiettivi, tra cui contrastare con

ogni mezzo esseri malvagi come Hellingen (per saperne di più rinviamo all'albo speciale fuori collana pubblicato con il titolo "Storie da Altrove", attualmente in edicola). La prima delle due vignette relative al giustiziere di Darkwood (rispettivamente alle pp. 17 e 20) la potete vedere riprodotta in questa pagina.

◆ **"Le frontiere di carta. Piccola storia del western a fumetti" di AA.VV., allegato a Tex Gigante n. 455. Ed. Sergio Bonelli Editore, Milano settembre 1998.**

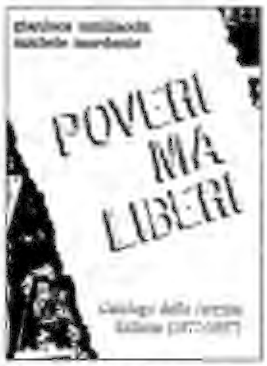
Immancabile nella biblioteca di tutti gli amanti del *western* a fumetti, il corposo volumetto con cui è stato celebrato il cinquantesimo anniversario di Tex Willer, non poteva passare sotto silenzio i tanti eroi di carta con la pistola prodotti nel nostro paese. Il compito è stato affidato all'esperto Graziano Frediani, che nel capitolo significativamente intitolato "Arrivano i nostri!", analizza con buona cognizione di causa il rapporto sussistente tra il fumetto italiano e la rappresentazione dell'Ovest americano (pp. 51-104). Rapporto di volta in volta mutevole e diversificato, dal Dopoguerra ad oggi, a seconda dei differenti contesti culturali d'appartenenza delle singole creazioni. Da pagina 80 a pagina 82, l'autore si sofferma brevemente sullo Spirito con la Scure, di cui vengono riprodotte anche due belle copertine a colori di Gallieno Ferri, tracciandone un efficace ritratto. ●

BOX

Poveri ma liberi?

di Giuseppe POLLICELLI

Quello di Gianluca Umiliacchi è probabilmente un nome ignoto alla maggioranza dei lettori di *Darkwood Monitor*: ciò non toglie che il dinamico Gianluca sia una delle figure più insolite ed interessanti nel panorama del fumetto nostrano. Coordinatore da molti anni dell'Associazione Culturale A.F.A. (Casella Postale 25 - 48020 Savio (RA), *afa@racine.ra.it* - www.akip.it/fumetto) e dell'organo ufficiale della stessa, la rivista *Phanessitorea* (da qualche tempo disponibile solo nella versione elettronica), Umiliacchi non è soltanto uno dei maggiori collezionisti e studiosi di *fanzine* italiane, fumettistiche e no, che vi siano in circolazione; è anche un formidabile collaboratore (e pungolatore) di quasi tutti quei temerari che, ancora oggi, decidono di fondare e portare avanti una pubblicazione amatoriale. Forte del suo poderoso archivio, Gianluca si è messo in testa, qualche tempo fa, di dare alle stampe il primo catalogo generale delle *fanzine* italiane uscite negli ultimi vent'anni. Coadiuvato dall'amico Michele Mordente si è pertanto rivolto a Marcello Baraghini, il coraggioso titolare delle edizioni Stampa Alternativa di Viterbo, il quale, dopo alcuni tentennamenti, ha infine inserito il certosino lavoro dei due appassionati nella fortunata collana "Millelire". Il libretto che ne è scaturito, intitolato "Poveri ma liberi", costituisce, pur con tutte le sue inevitabili lacune, un preziosissimo strumento per chiunque voglia orientarsi nell'insidioso pelago dell'editoria *underground* di casa nostra. Suddivise per regione, le *fanzine* schedate all'interno di "Poveri ma liberi" sono in prevalenza dedicate al fumetto, a testimonianza del fatto che, almeno in Italia, ai patiti delle nuvole parlanti appartiene (ma forse sarebbe più giusto dire apparteneva, considerata la poco incoraggiante situazione odierna) una vivacità che non trova eguali né nel mondo della musica né in quello del cinema. L'agile prontuario di Umiliacchi e Mordente, ulteriormente impreziosito da una bibliografia essenziale sull'argomento *fanzine*, ha inoltre altresì la funzione di catalogo di una bella mostra, organizzata dagli stessi Umiliacchi, Mordente e Baraghini e denominata a sua volta "Poveri ma liberi", che si è tenuta ad Orte, in provincia di Viterbo, nell'ambito della manifestazione "Orte di Note '98", dal 19 giugno al 12 luglio scorsi. Provenienti dalle collezioni private di Gianluca e Michele, decine e decine di *fanzine* di tutti i generi sono rimaste esposte per quasi un mese, all'interno di un padiglione, a beneficio dei forsennati visitatori. Si è trattato, ve lo garantiamo non che ci siamo stati, di un'iniziativa meritoria e di estremo interesse, che, stando a quanto riferitoci, potrebbe toccare anche altri luoghi della Penisola, a cominciare da Roma. Ai soci dello "Zagor Club" consigliamo caldamente, qualora se ne presentasse l'occasione, di non lasciarsela sfuggire, tanto più che, come documenta la fotografia che correda questo *box*, "Poveri ma liberi" ha riservato alla loro rivista preferita la dovuta considerazione! ●



A sinistra: *Darkwood Monitor* in mostra a "Poveri ma liberi". A destra: la copertina del catalogo della manifestazione.

Zagor Preview

a cura di Giuseppe POLLICELLI

SEGUIMI, SCIUDIERO... QUESTA E' UN'OCCASIONE DA PRENDERE AL VOLO!
PER TUTTI I BAFFI DELLA MIA FAMIGLIA!
FERMI!... CHE COSA FATE?
GRAWLLL

Maghi, cavalieri e mostri alati in "Cico Paladino", nuova fatica del duo Burattini-Gamba.

Dal momento che, quando questo quinto fascicolo di *Darkwood Monitor* sarà uscito, mancheranno pochi giorni all'approdo nelle edicole dello storico numero 400 di Zagor, ci sembra giusto spendere qualche altra parola (a completamento delle anticipazioni fornite nella scorsa puntata delle "Preview") su di un episodio che, scritto da Mauro Boselli e disegnato da Gallieno Ferri, si annuncia come uno dei capitoli fondamentali nella saga della Spirito con la Scure. "Il ponte dell'arcobaleno" (questo il titolo definitivo dell'albo) proverà infatti a sciogliere quelli che sono i due principali "nodi irrisolti" nella vita di Zagor, ovvero il suo essere paladino e difensore dei pellerossa ma, al tempo stesso, null'altro che un essere umano (seppur infinitamente più dotato della media), e non uno spirito come egli, attraverso trucchi ed espedienti di ogni sorta, ha sempre fatto credere agli indiani; ed il profondo senso di colpa che è all'origine della sua scelta di diventare il Giustiziere di Darkwood, senso di colpa derivante, come ogni zagoriano che si rispetti sa, dall'attività di cacciatore di indiani svolta da suo padre Mike Wilding, morto per mano del predicatore Salomon Kinsky e di un manipolo di Abenaki. Ne "Il ponte dell'arcobaleno" (che, ricordiamolo, sarà interamente a colori) lo Spirito con la Scure dovrà vedersela con alcuni, minacciosi fratelli di Kinsky e, per scoprire la verità sul suo genitore, arriverà perfino, ripercorrendo le orme di mitici eroi come Ulisse, Orfeo ed Enea, a discendere negli inferi.

Dopo *Zenith Gigante* n. 400 (più o meno in contemporanea con il quale uscirà anche l'albo speciale "Cico Paladino" di Burattini e Gamba) sarà la volta della storia "invernale" di Marzorati e D'Arcangelo di cui abbiamo già parlato quattro mesi fa e di cui potrete sapere di più leggendo l'intervista al bravo disegnatore romano pubblicata in questo stesso numero di *Darkwood Monitor*. A seguire, una classica avventura *western* (Boselli ci ha detto che nel 1999 ne appariranno diverse) in cui alcuni malviventi se la prendono con una tribù di pellerossa. Gli autori sono il prolificissimo Moreno Burattini e l'acclamato Massimo Pesce, giunto alla sua seconda prova zagoriana dopo il buon esordio de "La ragazza selvaggia".

Nell'aprile del 1999, infine, vedrà la luce l'undicesimo *Zagor Special* (titolo di lavorazione: "Auberon"), contenente una storia completa di Boselli e Torricelli della quale, in questa stessa pagina, è possibile ammirare una bella tavola che doverosamente omaggia il compianto Michele Pepe, "incontrato" dall'impagabile Cico nientemeno che nel mondo delle fate! A proposito di Torricelli, è da notare la sorprendente evoluzione stilistica che, grazie all'adozione di una tecnica "puntinata" tipica del fumetto francese, ha reso il suo tratto molto più pulito e leggibile di quanto non fosse un tempo, nonché particolarmente adatto a rendere per immagini le atmosfere *fantasy* che contraddistingueranno il prossimo speciale zagoriano.

Anche per stavolta è tutto: l'appuntamento è sulle pagine di *Darkwood Monitor* n. 6. ●

L'indimenticabile Michele Pepe "incontra" Cico nello *Special* zagoriano di Boselli e Torricelli in uscita nel 1999.

Modesta proposta

di Alex PRINCIPATO

...E se lo chiedessimo alla Toei Japan? L'impossibile film d'animazione di Zagor?

Per chi non sapesse chi (o cosa) sia la Toei, possiamo solo dire che l'abbiamo amata un po' tutti, inconsapevolmente, quando circa quindici anni fa ci siamo trovati di fronte a quel capolavoro indiscusso (o meglio assai discusso e molto criticato) di animazione giapponese, l'indimenticabile Goldrake. Da questa prolifica casa di animazione, come abbiamo scoperto in seguito, sono uscite in pratica le più belle serie di cartoni animati (sempre inequivocabilmente in stile giapponese), mai trasmesse dalle nostre emittenti televisive. In effetti, però, trovare un punto di incontro tra il nostro italianissimo Zagor - per disegni, testi, politica editoriale, ecc. - e una cultura smaccatamente nipponica (quella della Toei, appunto) pare impossibile, e forse è proprio così! Senza nemmeno supporre una simile risoluzione, Bonelli ha comunque tenuto in considerazione la possibilità di realizzare una pellicola di animazione dedicata allo Spirito con la Scure (magari una vera e propria serie, nella piena tradizione dei *cartoon* televisivi). L'interessamento dell'ideatore del personaggio nei confronti di un possibile lungometraggio animato sull'eroe lo possiamo apprendere andando a rileggere una vecchia puntata della posta, nell'albo "La diabolica invenzione" (*Zenith Gigante* n. 390), in cui, rispondendo a un lettore sull'argomento in questione, egli scrive: «[...] l'idea mi è venuta eccome, ma le informazioni datemi dagli esperti del settore mi hanno fatto ben presto abbandonare ogni illusione. Per dirla in poche parole, la produzione di un cartone animato di livello dignitoso (senza cioè voler risparmiare soldi riducendo i movimenti dei personaggi) richiede un investimento altissimo ed è realizzabile soltanto se, in seguito, si è in grado di vendere la serie in tanti altri mercati televisivi del mondo. Come succede, per esempio, con le serie giapponesi, che pur essendo, almeno a mio giudizio, quasi sempre mediocri, 'affliggono' tutti i Paesi del mondo, dall'Italia, al Costarica, all'India e così via. Insomma, nessuna grande azienda specializzata se l'è sentita di scommettere investendo capitali su un personaggio come lo Spirito con la Scure che, bisogna riconoscerlo, oltre che in Italia è noto soltanto in Francia, Brasile ed ex Jugoslavia»[1]. Esistono però le cosiddette eccezioni: una di queste è la serie "Tex & Company", trasmessa diversi anni fa da alcune emittenti private, che però non può certo considerarsi un prodotto di qualità eccelsa (e da questo punto di vista Angelo Palumbo ci è parso decisamente obiettivo nell'articolo pubblicato più sopra). L'utilizzo della semi-animazione nei cartoni, come appunto nelle storie bonelliane di "Tex & Company"[2], è un espediente avvilente. Un esperimento analogo fu fatto anche dalla Marvel, con personaggi classici come Hulk, Thor e Capitan America. In quelle realizzazioni, se la memoria non ci inganna, ciascun *character* aveva sì la propria "voce" (quella del doppiatore di turno), ma - incredibile a dirsi! - i *ballon* (con i testi in inglese) non erano stati rimossi.

Il mitico Jeeg Robot di Go Nagai (© Toei Doga).

Bonelli, purtroppo, sull'argomento non è più tornato, e di ciò ne siamo alquanto dispiaciuti... Senza voler sentenziare, comunque, vorremmo far notare come la produzione di una serie a cartoni animati può rivelarsi importante per una casa editrice di fumetti. Proprio la Marvel, vero e proprio colosso multimediale, negli ultimi tempi ha ripreso a realizzare *cartoons* dall'elevata qualità artistica, nella fattispecie quelli incentrati sulle gesta dell'Uomo Ragno e degli X-Men (che abbiamo avuto modo di apprezzare sulle reti Rai). Un disegno animato è un ottima fonte di pubblicità per un eroe di carta (grazie a questo riscontro le vendite degli albi dell'Uomo Ragno sono salite esponenzialmente). Da un cartone, inoltre, una casa editrice può dare il via a diverse iniziative nel campo del *merchandising* (pupazzi, videogiochi, giochi di ruolo, ecc.). È innegabile, insomma, che veicolare un personaggio attraverso la televisione o il cinema è utile a conferirgli una maggiore popolarità, qualunque ne sia la capacità "catalizzatrice". Perché Zagor non potrebbe quindi affrontare il responso del pubblico televisivo? Senza entrare nel merito, per esempio, di un capolavoro dell'animazione come "Il libro della Giungla" (prodotto dalla Disney), pensiamo che, in un ipotetico cartone con Zagor protagonista, non bisognerebbe assolutamente dimenticare le caratteristiche fondamentali delle sue avventure, poiché, in caso contrario, l'eroe ne uscirebbe sicuramente appiattito, diventando un involucro vuoto di cui gli appassionati non saprebbero che farsi. Sergio Bonelli, inoltre, avendo sempre cercato di indirizzare il proprio pubblico verso letture "altre", attraverso la quali approfondire le tematiche importanti già presenti nei suoi albi, potrebbe forse temere che in un *cartoon* possa esservi il rischio di un'inversione di tendenza, cioè di una regressione culturale. Tuttavia, nonostante le difficoltà di vario genere sopra elencate, abbiamo ancora un'ultima speranza, quella che ci ha spinti realmente a lanciare questa modestamente "folle" proposta: nei prossimi mesi del 1999 - eventuali ritardi esclusi! - verranno trasmessi dalla Rai dei cartoni animati di produzione italo-francese che avranno come protagonisti, rispettivamente, Corto Maltese (il romantico eroe creato da Hugo Pratt) e Cocco Bill (il celeberrimo *cow-boy* firmato da Benito Jacovitti). Senza dimenticare gli episodi animati, già trasmessi sul secondo canale televisivo della Rai, del Lupo Alberto di Silver, accolti con grande favore dalla critica. Se, dunque, un personaggio non facile come Corto Maltese (particolarmente apprezzato da Sergio Bonelli) è diventato un cartone animato, non si potrebbe escludere che prima o poi qualcuno prenda magari in considerazione l'idea di realizzare un film d'animazione sullo Spirito con la Scure. D'altronde, nella saga di Zagor, gli argomenti validi e interessanti per dare il via a una spettacolare serie non mancherebbero di certo, attingendo, ad esempio, al filone "fantastico" (chiave di volta di tante e tante avventure zagoriane) o a quello più schiettamente *western*. Parimenti gli autori da coinvolgere in tale operazione non mancherebbero di certo: i soggettisti Boselli, Burattini e Colombo; i disegnatori Ferri, Della Monica, Laurenti (quest'ultimo non nuovo ad un'esperienza del genere), Andreucci, Chiarolla ed altri ancora. Insomma, le premesse per realizzare finalmente un'iniziativa come quella sopra descritta ci sono tutte. Nell'attesa, però, che qualche ipotetico produttore volesse affrontare quest'ardua impresa, possiamo goderci, nell'immaginifico splendore del *technicolor*, il quattrocentesimo albo di Zagor, che è già una grande conquista!

1 Per approfondimenti sulle edizioni straniere di Bonelli cfr. "Dossier Bonelli all'estero" di Paolo Guiducci, in *Dime Press* n. 19, Ed. Glamour International Production, Firenze maggio 1998, pp. 39-50.

2 "Tex & Company. Viaggio tra i cartoni animati bonelliani" di Angelo Palumbo, in *Dime Press* n. 9, Ed. Glamour International Production, Firenze gennaio/febbraio 1995, pp. 22-26. ●

NOVITÀ

Il volume costa lire 5.000.
Per riceverlo inviare l'importo a:
Giuseppe Pollicelli, Via Cave di Pietralata n.14 - 00157 Roma.

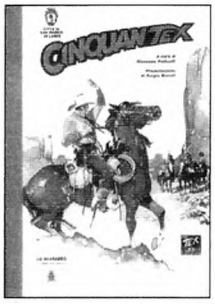
COLLANA "I KAZOO"

ROMA PERIFERICA

CALENDARIO 1999

Fotografie di
GIUSEPPE POLLICELLI

Per ricevere il calendario inviare lire 10.000 a:
Giuseppe Pollicelli, Via Cave di Pietralata n.14 - 00157 Roma.



Edizioni d'Arte Lo Scarabeo
Corso Svizzera, 31 - 10143 Torino. Tel. 011/7716568
(10% di sconto sull'intero catalogo).

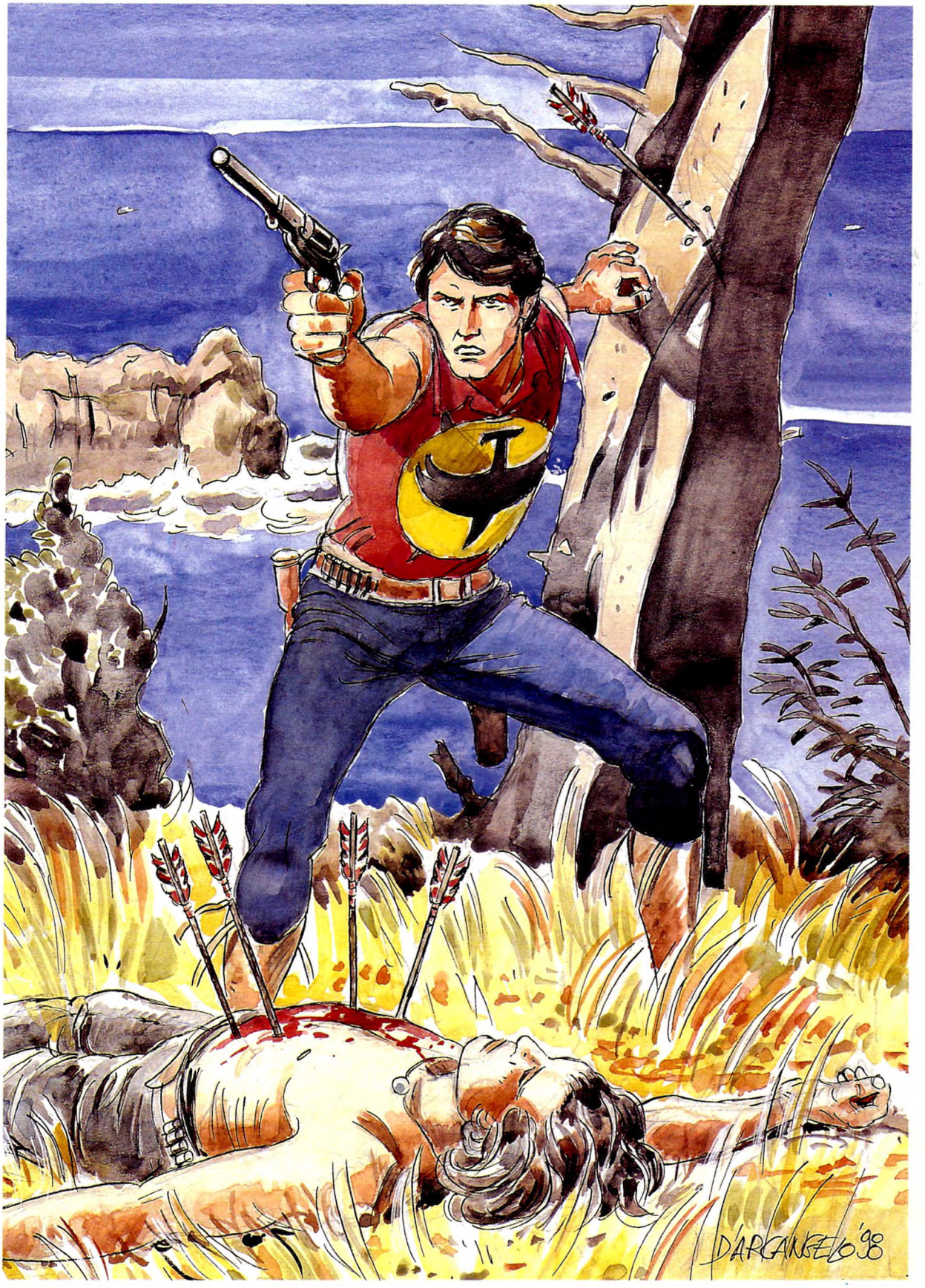
"Roma Comics" sarà inviato gratuitamente a chi ne farà richiesta alla sede dello "Zagor Club".

Editoriale Mercury
Via G. Marconi, 6
40017 San Giovanni in Persiceto (BO).
Tel. 051/6810710-6810003
(10% di sconto sull'intero catalogo).

Glamour International Production
Via A. Doni, 28
50144 Firenze.
Tel. 055/352450
(10% di sconto sull'intero catalogo).

Associazione Culturale "Alex Raymond"
Corso Susa, 31
10098 Rivoli (TO).
Tel. 011/9561281
(10% di sconto sull'intero catalogo).

Darkwood Gallery



Roberto D'Arcangelo